Clavinova®

CLP-170
CLP-150

取扱説明書

こども向けの
「クラビーのおしえてクラビノーバ」
があるよ(P.23～P.35)

ご使用の前に「安全上のご注意(P.12～P.15)」を
必ずお読みください。

Clavinova®

YAMAHA

このたびは、ヤマハクラビノーバ CLP-170/150 を
お買い求めいただきまして、誠にありがとうございました。
CLP-170/150 の優れた機能を十分に生かして
演奏をお楽しみいただくため、本書をお読みください。
また、お読みになったあとも、いつでもご覧になれるところに
大切に保管してください。

取扱説明書（本書）について

取扱説明書（本書）は、「準備」「子供編（クラビーのおしえてクラビノーバ）」「基本編」「詳細設定編」「付録」の 5 部構成になっています。

■ 準備

最初にお読みください。
「目的別目次」（P10）「クラビノーバでこんなことができます」（P18）では、ご自身に合ったクラビノーバの使い方と、その説明ページを見つけることができます。

■ 子供編

案内役のクラビーが、クラビノーバの簡単な使い方を楽しく説明します。

■ 基本編

クラビノーバの基本的な機能の使い方と操作を詳しく説明しています。
実際にクラビノーバの操作をしながらご覧ください。疑問やわからない用語が出てきたら、「操作や機能についての疑問がわいたら」（P119）「用語集」（P165）「索引」（P167）をご利用ください。

■ 詳細設定編

クラビノーバを、さらに便利に使いこなすための細かい設定を説明しています。
必要に応じてご覧ください。

■ 付録

別売ミュージックデータのご紹介、パネル音色のご紹介、そのほかの資料を掲載しています。

※ この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
※ 本文中では、CLP-170/150 を「クラビノーバ」と表記することがあります。

「パソコン活用マニュアル　こんなことできます！クラビノーバ+パソコン」について
クラビノーバとパーソナルコンピューターを接続してどんなことができるのか、また接続に必要なものや接続の仕方などについて、わかりやすく説明したオンラインマニュアル（PDF）を、インターネットのホームページ（下記）に掲載しております。閲覧/ダウンロードしてぜひご活用ください。

ヤマハマニュアルライブラリー（電子楽器）　http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/
（クラビノーバのページに掲載してあります。）

表記上の決まり

【　　】、[　　] の意味

【　　】：パネル上にあるボタン類を示します。この場合、ボタン、ダイアル、スライダー、ジャック（端子）といった言葉は省略します。たとえば、マスターボリュームのダイアルは、文章中で【MASTER VOLUME】と表記します。

[　　]：パネル中央の画面中の表示を示します。

、Point、の意味

（用語集）クラビノーバに関する用語や、専門用語を説明しています。

Point（ワンポイント説明）機能の詳細や基本設定、補足事項を説明しています。

（ご注意いただくこと）操作するときにご注意いただく内容、できない内容を説明しています。

目　次

基本編..37

#

#

目的別目次

―目的に応じた説明ページを見つけるのにご利用ください―

聞く

弾く

音を変える

練習する

録音する

設定する

他の機器と接続して使う

買う

組み立てる

こんなときには

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。
お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

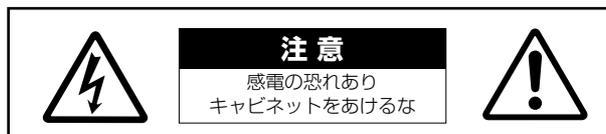
■ 「警告」と「注意」について

以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。

この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。

■ 本体に表示されている注意マークについて

本体には、次の注意マークが付いています。

これは、以下の内容の注意を喚起するものです。
「感電防止のため、パネルやキャビネットを外さないでください。この製品の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。」

(1)B-10 1/4

⚠ 警告

電源 / 電源コード

必ず実行

電源は必ず交流 100V を使用する。
エアコンの電源など交流 200V のものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。

必ず実行

電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。
感電やショートのおそれがあります。

必ず実行

電源コード/ プラグは、必ず付属のものを使用する。
他の電源コード/ プラグを使用すると、発熱や感電の原因になります。

禁止

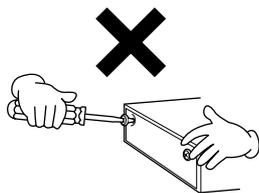
電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止

禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。

水に注意

禁止

本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。また、浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。
感電や火災、または故障の原因になります。

禁止

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

火に注意

禁止

本体の上にろうそくなど火気のあるものを置かない。
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら

必ず実行

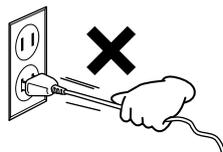
電源コード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なにおいや煙が出たりした場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

⚠ 注意

電源 / 電源コード

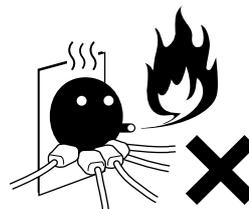
必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。

必ず実行

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電や火災、故障の原因になることがあります。

禁止

たこ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。

(1)B-10 2/4

組み立て

必ず実行

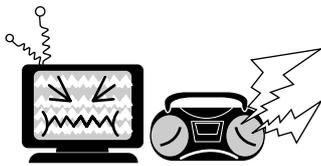
組み立てる前に、必ず本書または別紙の組み立て方の説明をよくお読みください。
手順どおりに正しく組み立てないと、楽器が破損したりお客様がけがをしたりする原因になります。

設置

禁止

直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。

禁止

テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。
楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。

禁止

不安定な場所に置かない。
本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。

必ず実行

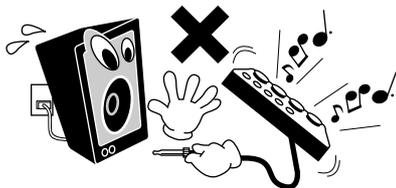
本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。
コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。

禁止

本体を壁につけない。
換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、故障や火災の原因になることがあります。壁から 3cm 以上離してください。

接続

必ず実行

他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行なう。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。
感電または機器の損傷の原因になることがあります。

手入れ

必ず実行

（ポリッシュ仕上げのモデルの場合）本体のほこりや汚れは、柔らかい布で軽く拭き取る。
強く拭くと、ほこりの粒子で本体の表面に傷がつく場合があります。

禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。
本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。お手入れは、乾いた柔らかい布、もしくは水を固くしぼった柔らかい布でふいてください。

使用時の注意

ご注意ください

キーカバーで指などをはさまないように注意する。また、キーカバーや本体のすき間に手や指を入れない。
お客様がけがをするおそれがあります。

禁止

キーカバーやパネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。
感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

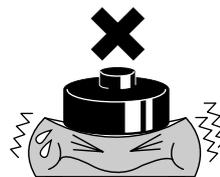
禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。

禁止

（ポリッシュ仕上げのモデルの場合）本体の表面に金属、陶器、その他硬い物を当てない。
表面にひびが入ったり、剥がれたりする場合があります。

禁止

本体の上にのったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。

禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。

(1)B-10 3/4

イス

禁止

不安定な場所に置かない。
イスが転倒して、お客様や他の方々がけがをする原因になります。

禁止

イスで遊んだり、イスを踏み台にしたりしない。
このイスは楽器演奏用です。イスを遊び道具や踏み台にすると、イスが転倒したりこわれたりして、お客様がけがをする原因になります。

禁止

イスには二人以上ですわらない。
イスが転倒したりこわれたりして、お客様がけがをする原因になります。

禁止

イスにすわったままでイスの高さを調節しない。
イスにすわったままイスの高さを調節すると、高低調節機構に無理な力が加わり、高低調節機構がこわれたりお客様がけがをしたりする原因になります。

必ず実行

イスのネジを定期的に締めなおす。
イスを長期間使用すると、イスのネジがゆるむことがあります。ネジがゆるんだ場合は、付属のスパナで締め直してください。

イスの脚で床やたたみを傷つけないよう注意する。
イスの脚でフローリングの床やたたみを傷つけることがあります。イスの下にマットを敷くなどして、床やたたみを保護されることをおすすめします。

データの保存

作成したデータの保存とバックアップ

必ず実行

カレントメモリーのデータ (64 ページ) は電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはフロッピーディスク（CLP-170）／保存用メモリー(64 ページ) に保存してください。
また、保存したデータは故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、フロッピーディスク（CLP-170）に保存してください。

フロッピーディスクのバックアップ（CLP-170）

必ず実行

保存したフロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のフロッピーディスクにバックアップとして保存されることをおすすめします。

不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

* CLP-170 は、家電・汎用品高調波抑制対策ガイドラインに適合しています。

音楽を楽しむエチケット

これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

(1)B-10 4/4

フロッピーディスクの取り扱い（CLP-170）

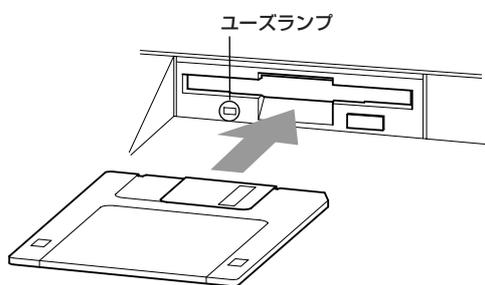
フロッピーディスク（ドライブ）をご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

フロッピーディスクの種類

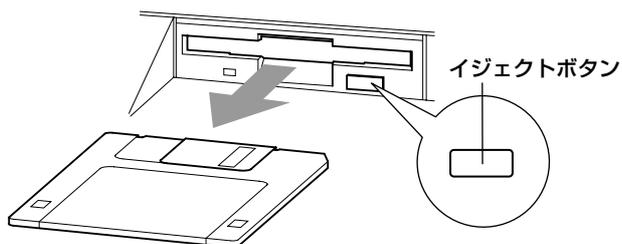
- 3.5 インチの 2DD、または 2HD フロッピーディスクがご使用になれます。

フロッピーディスクの挿入 / 取り出し

フロッピーディスクの入れかた

- フロッピーディスクのラベルを貼る面の大きい方（表面）を上にして、イラストのように、ディスクを挿入口にカチッと音がするまでていねいに差し込みます。

Point 電源を入れると、そのディスク挿入口左下のユーズランプは点灯し、フロッピーディスクドライブが使用可能であることを示します。

フロッピーディスクをディスク挿入口から取り出すときのご注意

- ディスクドライブが動作中（下記）は、絶対に電源を切ったりフロッピーディスクを取り出さないでください。ディスクのデータがこわれるだけでなく、ディスクドライブユニットの故障の原因になります。
  ディスクドライブが動作中とは、ディスクに関する操作中で、[SaveToDisk]（P66）/ [DeleteSong]（P67）/ [RenameSong]（P69）/ [CopyDisk]（P70）/ [FormatDisk]（P71）の場合、画面に [Executing] と表示されているときです。
- フロッピーディスクを取り出すときは、上記のようにディスクドライブが動作中でないことを確認した上で、ディスク挿入口の右下にあるイジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出たことを確認してから、ディスクを取り出してください。

- イジェクトボタンを中途半端に押したり、あわてて押すと、取り出し機構が正常に動作せず、フロッピーディスクが途中で引っかかり取り出せなくなる場合があります。この場合、無理にフロッピーディスクを取り出そうとすると、ディスクがこわれたり、ディスクドライブユニットが故障したりする原因になります。このような場合は、もう一度イジェクトボタンを押し直すか、またはフロッピーディスクをディスク挿入口に完全に押し込んで、もう一度イジェクトボタンをしっかりと正確に押し直して取り出してください。
- 電源を切るときは、フロッピーディスクをあらかじめディスクドライブユニットから取り出してください。電源を切ったあと、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスクが汚れ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。

磁気ヘッドの定期的なクリーニング

- ディスクドライブユニットは、高精度の磁気ヘッドを使用しています。ディスクドライブユニットを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れていきます。磁気ヘッドが汚れてくると、録音や再生（データの書き込みや読み取り）にエラーが生じることがあります。
- ディスクドライブユニットを良い状態でお使いいただくために、磁気ヘッドを定期的に（1 カ月に 1 回程度）クリーニングしていただくことをお勧めします。
- 磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点で、ヤマハ推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

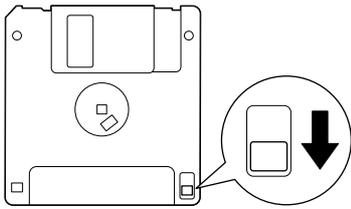
フロッピーディスクについてのご注意

フロッピーディスクの取り扱いと保管

- （持ち運ぶ場合も含めて）必ず市販のケースに入れて保管し、落としたり、物を乗せたり、折り曲げたりしないでください。また、ディスク内部に水やホコリなどが入らないようにしてください。
- 直射日光の当たる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。
- ディスクのシャッターを開けて、内部の磁性体に触れないでください。
- 磁気を帯びた物（テレビやスピーカーなど）には近づけないでください。
- シャッターやディスク自体が変形しているようなフロッピーディスクは、使用しないでください。
- フロッピーディスクには、ラベル以外のもの（メモなど）を貼らないでください。ラベルは所定の位置に、はがれないようにしっかりと貼ってください。

誤消去防止

- フロッピーディスクには、誤ってデータを消してしまうことがないように、ライトプロテクトタブ（書き込み禁止タブ）が付いています。

大切なデータが入っているディスクは、ライトプロテクトタブをオン（タブの窓が開いた状態）にして、書き込みができないようにしてください。
逆に、録音する場合などは、ご使用の前にディスクのライトプロテクトタブがオフになっていることをご確認ください。

データのバックアップ

・ フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータは、バックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをお勧めします。（「CopyDisk（コピーディスク）」P70）

市販のフロッピーディスクの中には粗悪品もございます。メーカー名をご確認の上、お求めください。

フロッピーディスクのフォーマット（初期化）

新しいディスクや他の機器で使っていたディスクは、そのままでは使うことができません。この製品で使えるように、最初にフォーマット（初期化）しておく必要があります。フォーマットのしかたについてはP71をご覧ください。

付属品 （お確かめください）

▼保証書

▼ピアノで弾く名曲50選（楽譜集）

▼高低自在イス

ご自分の演奏しやすい高さに調節してお使いいただけます。

▼ヘッドフォン

▼録音用ディスク（CLP-170）

ご自身で録音した曲を保存するときに使うディスクです。（P67）

▼取扱説明書（本書）

調律について

クラビノーバでは、調律は必要ありません。

ご引っ越しの際は

通常の荷物と一緒にお運びいただけます。組み立てた状態でも、組み立てる前の部品に分解した状態でも問題ありませんが、本体は立てかけたりせず、必ず水平に置いてお運びください。また、大きな振動、衝撃を与えないでください。

Point。 CLP-170には、iAFC（Instrumental Active Field Control）機能が付いています。この機能を使えば、本体の背面に付いているスピーカーから音を出して音の響きや広がり感を演出させることができます。
iAFC機能の効果を最適にするために、以下のことをおすすめします。
・ クラビノーバを設置するとき、背面を壁から10cm以上離してください。
・ クラビノーバを移動したあとは、自動調整を行なってください。（P103）

クラビノーバでこんなことができます

ヤマハクラビノーバCLP-170/150は、ヤマハ独自のサンプリング音源システム「AWMダイナミックステレオサンプリング」による豊かな音色と、鍵域により鍵盤の重さを変えた「グレードハンマー鍵盤」(CLP-150)、グレードハンマー鍵盤の機能に加えてペダルを踏まずに同じ音を重ねる同音連打演奏が可能な「GH3 鍵盤」(CLP-170) により、グランドピアノの鍵盤に近い弾き心地を備えた電子ピアノです。GrandPiano1の音色は、鍵盤を弾く強さに応じて 3 段階の波形をサンプリングする「ダイナミックサンプリング」を採用し、フルコンサートグランドピアノから新たにサンプリングしました。さらに、弦どうしの共鳴音を再現する「ストリングレゾナンス」(P110)、ダンパーペダルを踏んだときの響板や弦の共鳴音をサンプリングする「サステインサンプリング」(P110)、鍵盤を離したときの微妙な発音をサンプリングする「キーオフサンプリング」をも採用し、アコースティックピアノに極限まで近づけたぜいたくな音作りを行なっています。

(イラストは CLP-170 のものです)

準備編

SONG関連ボタン群
本体にピアノ50曲の演奏データが入っています。これらを鑑賞するだけでなく、便利な練習機能を使って練習することができます。
また、市販のミュージックデータを再生したり、ご自身の演奏を録音/再生したりすることができます。**(P42, 56, 73)**

【FILE】
録音した曲を保存したり、その他のファイルに関する操作ができます。**(P64)**

【MIDI SETTING】
送受信チャンネルの設定などMIDIに関する詳細設定ができます。**(P104)**

METRONOME
メトロノームの機能を利用できます。**(P55)**

【REVERB】/【CHORUS】
音に残響（リバーブ）や広がり感（コーラス）を付けることができます。**(P48)**

音色グループボタン
グランドピアノをはじめとした16グループの音色をお楽しみいただけます。**(P46)**
また、2つの音色を混ぜて使うこともできます。**(P51)**

【MASTER VOLUME】
音量を調節できます。
(P22)

【DEMO】
音色ごとのデモ曲を聞くことができます。
(P40)

【CONTRAST】
画面の明るさを調整することができます。
(P21)

【SPLIT】
鍵盤を左右の領域に分けて、別々の音色で演奏することができます。**(P53)**

【SONG SETTING】
曲の録音や再生に関する詳細設定ができます。**(P91)**

画面を見ながら、確実な操作ができます。
(P39)

【EXIT】
基本画面に戻ることができます。**(P39)**

【SONG BALANCE】
曲の再生音と手弾き音の音量バランスを調整することができます。**(P63)**

【VOICE SETTING】/【VARIATION】
音色や効果に関する詳細設定ができます。**(P95)**

TEMPO【DOWN】【UP】
曲のテンポ（速さ）を変えることができます。
(P43, 55, 74)

BRILLIANCE【MELLOW】【BRIGHT】
音の明るさを調節できます。**(P48)**

Point
iAFC（CLP-170）の効果を最適にするために、以下のことをおすすめします。

- クラビノーバの背面を壁から10cm以上離してください。
- クラビノーバの電源を初めて入れたときとクラビノーバを移動したあとは、自動調整を行なってください。（P104）

【iAFC ON/OFF】（CLP-170）
クラビノーバから出る音に生楽器のような奥ゆき感を持たせることができます。**(P50)**

【iAFC SETTING】（CLP-170）
iAFCの種類を選ぶなどiAFCに関する詳細設定ができます。**(P102)**

【OTHER SETTING】
タッチ感や音の高さの微調整などの詳細設定ができます。**(P108)**

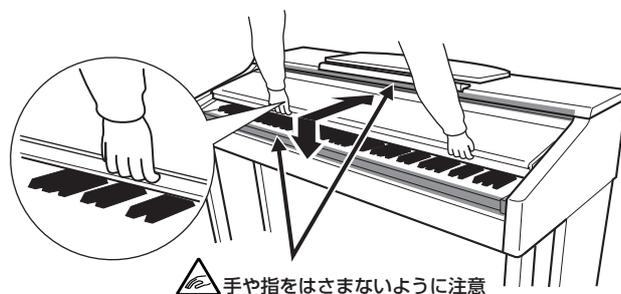
ご使用前の準備

キーカバーについて

開けるとき

少し持ち上げて、奥へ押し込みます。

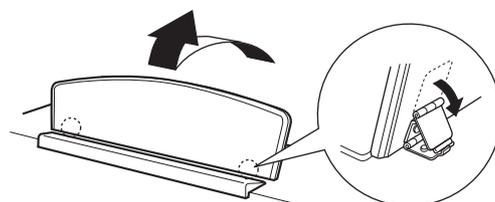
閉めるとき

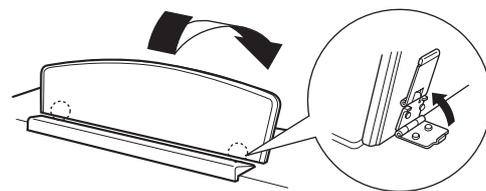
手前に引いて、静かに降ろします。

キーカバーを開閉するときは、両手で静かに行ない、途中で手を離さないでください。
また、ご自分や周りの方、特にお子様などが、キーカバーの端と本体の間に手や指をはさまないようご注意ください。

キーカバーを開けるとき、キーカバーの上に金属や紙片などを置かないでください。本体の内部に落ちて取り出せなくなり、感電、ショート、発火や故障などの原因になります。

譜面立てについて

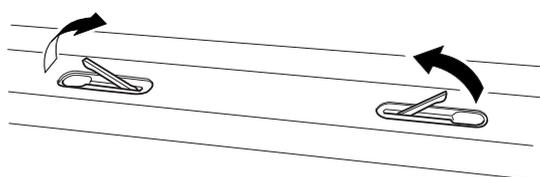
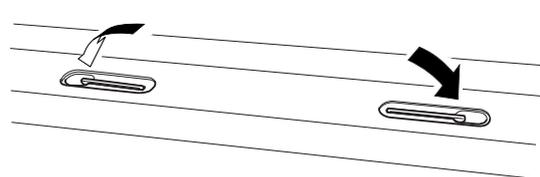
立てるとき

1. 譜面立てを、止まるまで手前に起こします。
2. 譜面立て裏にある左右の2つの金具を、下向きに開きます。
3. 金具が固定される位置まで、譜面立てを戻します。

倒すとき

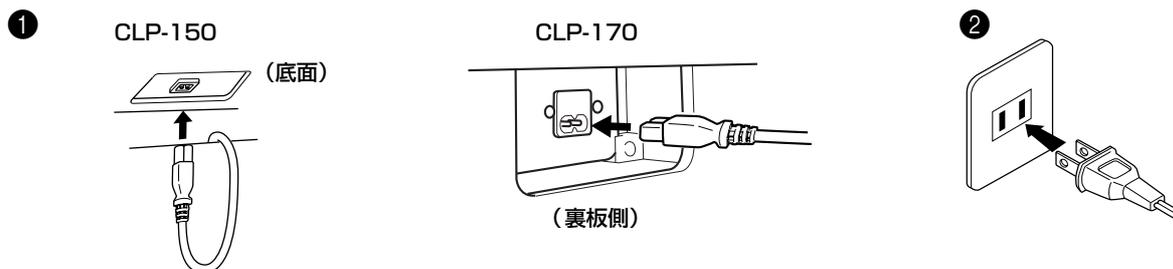
1. 譜面立てを、止まるまで手前に起こします。
2. 譜面立て裏にある左右2つの金具を、上向きに閉じます。
3. 譜面立てに手を添えて、ゆっくり戻します。

譜面立ては、金具が固定されない位置で使用または放置しないでください。また、譜面立てを倒す時は、途中で手を離さないでください。

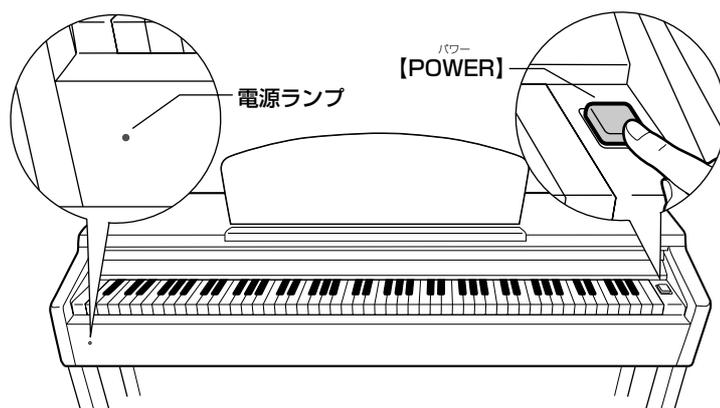
譜面止めについて

譜面立てに置いた楽符のページを止めることができます。

・上げるとき

・下げるとき

電源を入れる

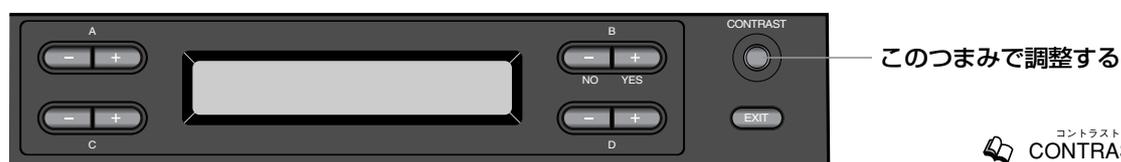
1. 電源コードを接続する

最初に本体側のプラグを差し込み、次にコンセント側(家庭用 AC100V)のプラグを差し込みます。

2. 電源を入れる

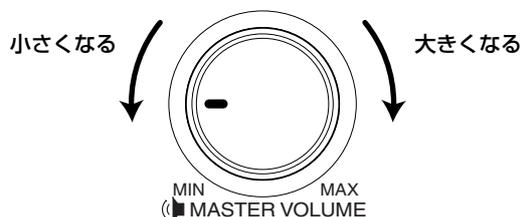
本体パネル右の【POWER】を押すと、電源が入ります。
本体パネル中央の画面に表示が現れます。また、クラビノーバ前面左の電源ランプが点灯します。

Point 電源ランプについて
クラビノーバのご使用後、電源を切り忘れてキーカバーを閉めてしまった場合、電源ランプの点灯が、電源が入ったままであることを知らせてくれます。

電源を切るときは、もう一度【POWER】を押します。
画面の表示が消え、クラビノーバ前面左の電源ランプも消灯します。

画面の明るさを調整する

本体パネル中央の画面の右横にある【CONTRAST】つまみを回して、画面の明るさを調整します。

CONTRAST= 明暗

音量（ボリューム）を調節する

本体パネル左の【MASTER VOLUME】で調節します。実際に鍵盤を弾いて音を出しながら、音量を調節してください。

大きな音量で長時間使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

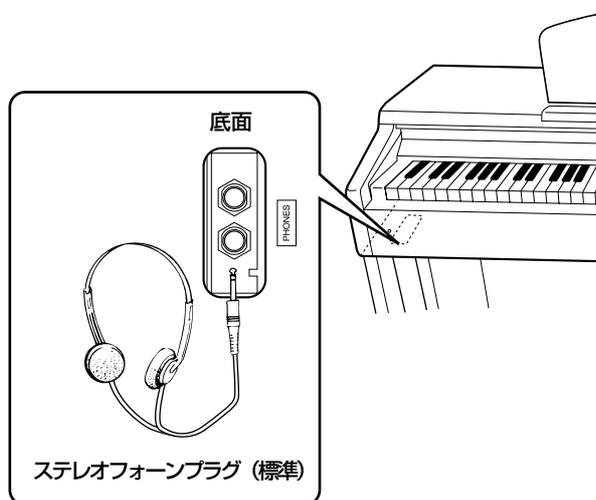
MASTER VOLUME・・・
全体の音量

Point 【MASTER VOLUME】で、【PHONES】の出力レベルやAUX IN からの入力レベル、AUX OUT【L/L+R】【R】の出力レベルも調整できます。

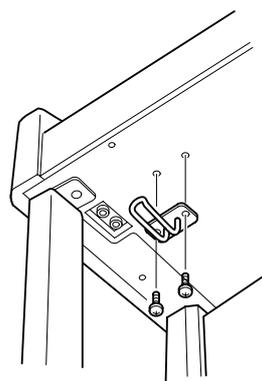
ヘッドフォンを使う

ヘッドフォンを【PHONES】端子に接続して使います。
【PHONES】端子は 2 つありますので、ヘッドフォンを 2 本接続して 2 人で演奏を楽しむこともできます。（1 本だけ接続する場合は、どちらの端子をご使用いただいても構いません。）

大きな音量で長時間使用しないでください。
聴覚障害の原因になります。

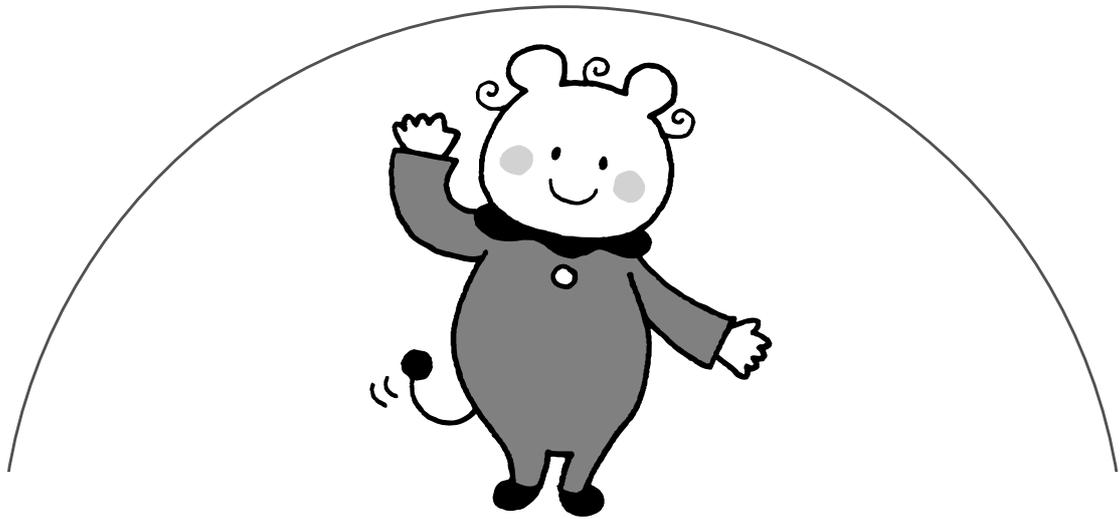
Point 別売ヘッドフォン
YAMAHA ヘッドフォン HPE-160

ヘッドフォンハンガー

CLP-170/150 には、取り付け式のヘッドフォンハンガーが同梱されています。ヘッドフォンハンガーを取り付けると、クラビノーバにヘッドフォンを掛けることができます。
付属のネジ（4 × 10mm）2 本で、図のように取り付けてください。

ヘッドフォンハンガーにヘッドフォン以外のものを掛けないでください。本体またはヘッドフォンハンガーが破損する場合があります。

iAFC の自動調整をする (CLP-170)

CLP-170 には、iAFC(Instrumental Active Field Control) 機能が付いています。
この機能を使えば、本体の背面に付いているスピーカーから音を出して音の響きや広がり感を演出させることができます。
iAFC 機能の効果を最適にするために、自動調整（P103）を行なってください。

クラビーのおしえてクラビノーバ

こんにちは！

ぼくは、ご案内役(あんないやく)のクラビーです。

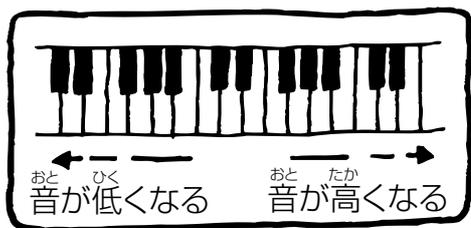
みんなといっしょに、クラビノーバの楽(たの)しい機能(きのう)を体験(たいけん)していきます。どうぞよろしく。

もくじ

●イラストは、CLP-170を使用(しよう)しています。

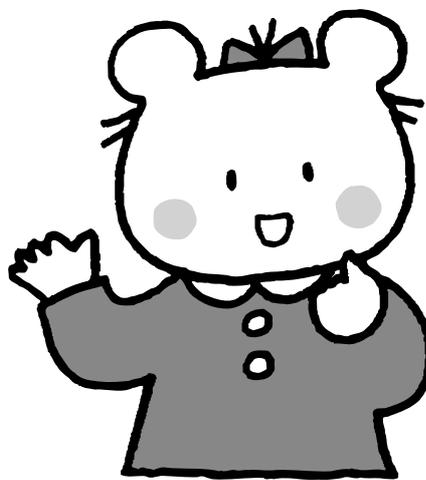
音を出してみよう

まずけんばんを弾いてみよう

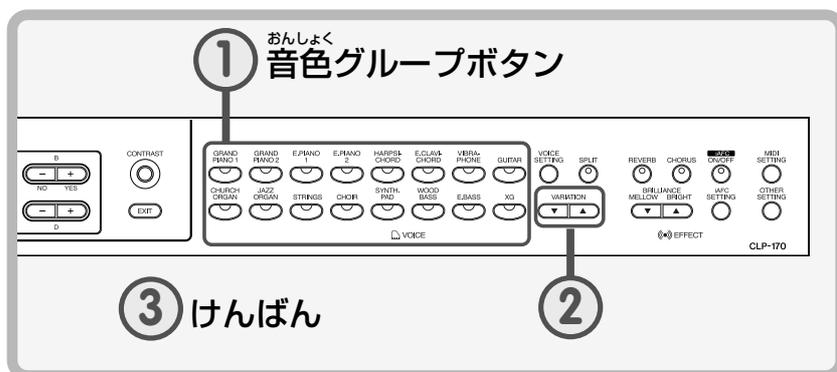
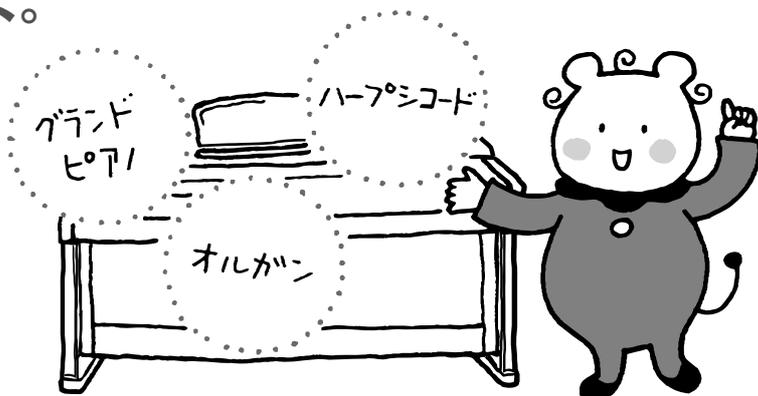
クラビノーバのまん中あたりの
けんばんを1 つ弾いてみよう。

クラビノーバの電げんを入れたとき、
最初はピアノの音が鳴るんだ。
高いところや低いところの音も弾いてみよう。
強く弾くと大きな音で、
そっと**弱く弾くと 小さな音**で鳴るね。

クラビー & FAMILY

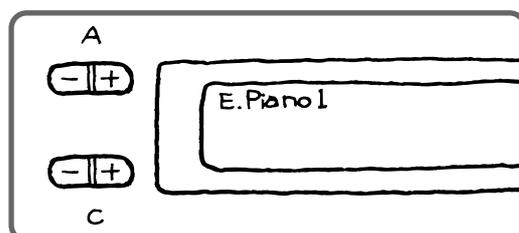
ねぇねぇ、
ピアノの音の
ほかにも
いろいろな音が
鳴るの?

クラビーの弾くピアノの音を聞いて、
妹のクラミーがやってきました。

音色を変えて

ピアノの音のほかにも、
ハープシコードや**オルガン**、
鉄きんの音も出るんだよ。

いろいろ音色を変えて、
けんばんを弾いてみよう。

1 音色グループボタンのどれか1つを押して、音色グループを選ぶ。

2 バリエーション VARIATION ▼ ▲ のどちらかを押して、音色を選ぶ。

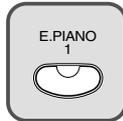
3 けんばんを弾く。

弾いてみよう

これは何の音？

いくつか音を出してみよう。

グランドピアノ1

コンサートでピアニストが弾くグランドピアノの音。

エレクトリックピアノ1

バンドなどで使われるエレクトリックピアノの音。

ハープシコード

バロック音楽などで使われるハープシコードの音。「チェンバロ」とも言う。

ビブラフォン

鉄きんの一種のビブラフォンの音。

ギター

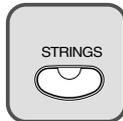
弾き語りなどで使われるナイロンギターの音。

チャーチオルガン

教会などにあるパイプオルガンの音。

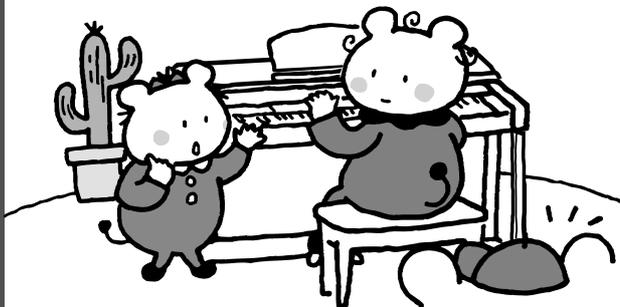
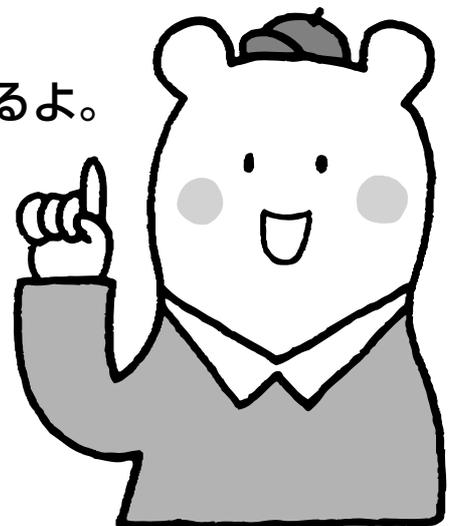
ジャズオルガン

ジャズ、ロックなどで使われる電気オルガンの音。

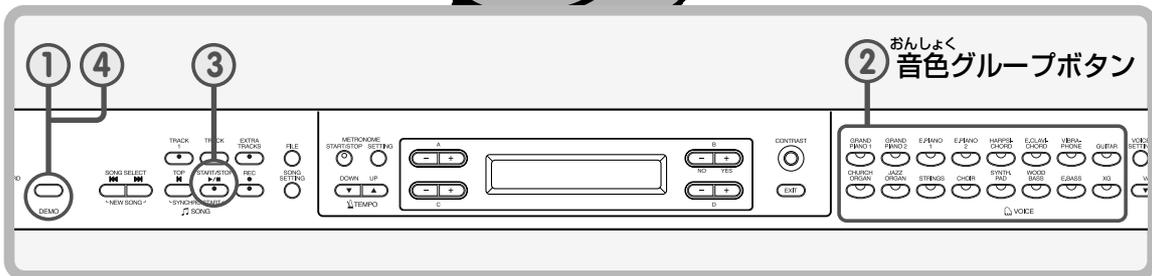
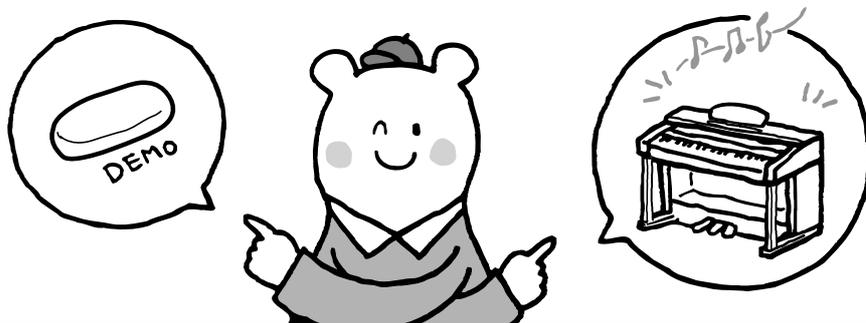
ストリングス

バイオリン、ビオラ、チェロなど弦楽器の合そうの音。

クワイア

広がりのある合唱の音。

クラビー & FAMILY

二人のようすを見ていた兄さんのクラニーが、何かいいことを教えてくれるみたいですよ。

デモ曲を聞いてみよう

音色グループボタンには、この音ではこういう曲を弾くといいよって教えてくれる**デモ曲（音色デモ）が入ってるんだ。**
それを聞くと、どんな曲がピッタリかわかるんだよ。

1 デモ DEMO を押す。

2 好きな音色グループボタンを押すと、デモ曲が鳴り出す。

3

を押（お）すと、デモ曲（きょく）のえんそうが止（と）まる。

4 聞（き）き終（お）わったら、

を押（お）して元（もと）の画面（がめん）に戻（もど）る。

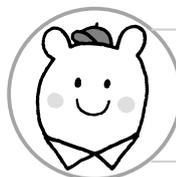
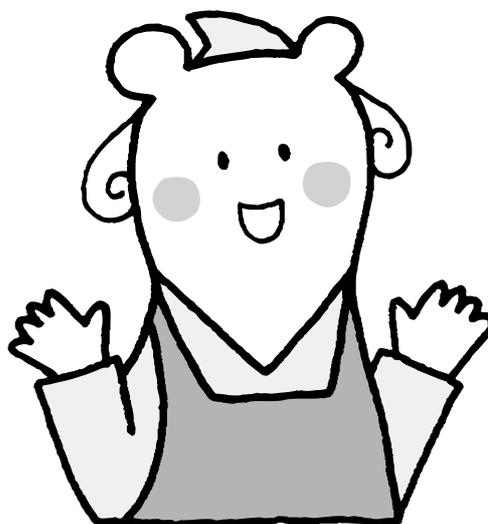
デモ曲（きょく）の曲名（きょくめい）は？

グランドピアノ1
コンソレーション第（だい）3番（ばん）（リスト）

ハープシコード
ガボット（バッハ）

ほかの曲（きょく）はクラビノーバ
オリジナル曲（きょく）なんだよ。

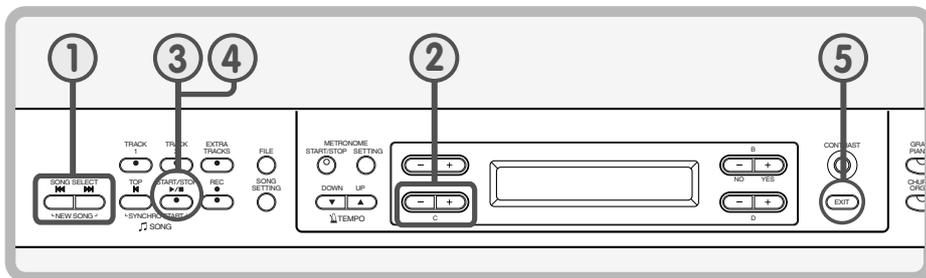
クラビー & FAMILY（ファミリー）

クラマー母（かあ）さんが、ほかの曲（きょく）の鳴（な）らし方（かた）も教（おし）えてくれるようです。

ピアノ50曲（プリセット

クラビノーバには、
デモ曲のほかに
ピアノ曲が
50曲も入っているの。

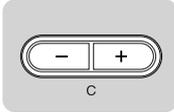
「ピアノで弾く
名曲50選」という
ふぞくの楽ふにのっている曲よ。

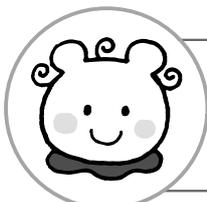
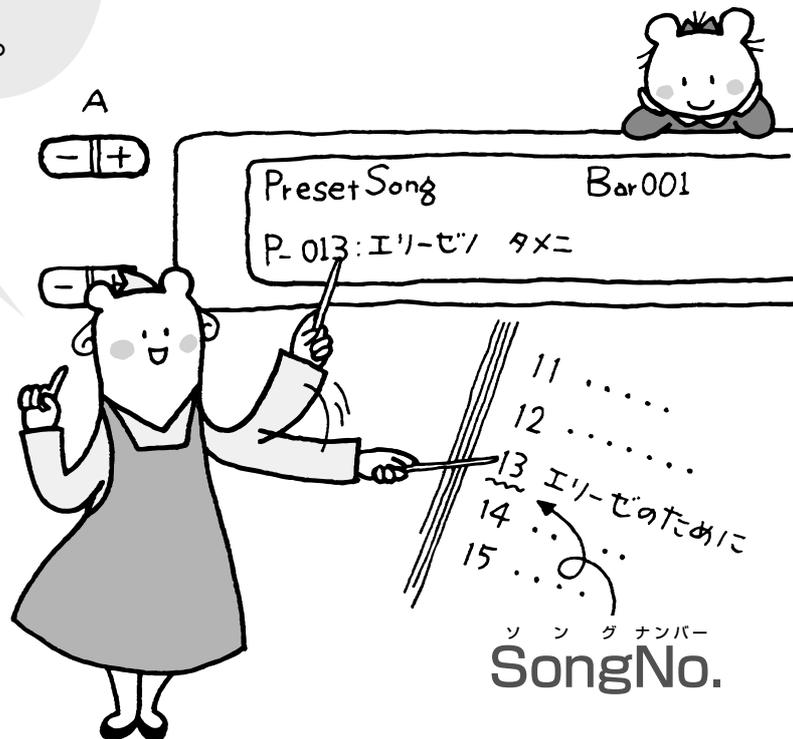
曲を聞くだけではなくて、
右手と左手のパートを
別々に鳴らすことが
できるから、自分で弾いて
練習することもできるのよ。

トラック1 [TRACK 1] を押してランプを消すと
右手パートが鳴らなくなるの。
もう一度押すとまた鳴るようになっているわ。
左手パートは トラック2 [TRACK 2] で同じようにやるのよ。
これはあとでやってみてね。

ソングセレクト

の両方のボタンをいっしょに押す。

ソング）を聞いてみよう

2 のどちらかを押して曲を選ぶ。

ここの数字を見て
曲を選べばいいのよ。
ふぞくの 楽ふの
最初のページに
のっているSong No.の
数字と同じ数字にしてね。

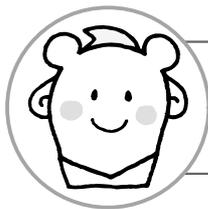
たくさん
曲があるのね。

「決めた！この曲にする。」
「どうやって鳴らすの?」

このつづきは つぎのページ

ピアノ50曲(プリセットソング)を聞いてみよう

3

ソングスタート/ストップ

を押すと、ピアノ曲が鳴り出す。

4

ソングスタート/ストップ

を押すと、ピアノ曲のえんそうが止まる。

5

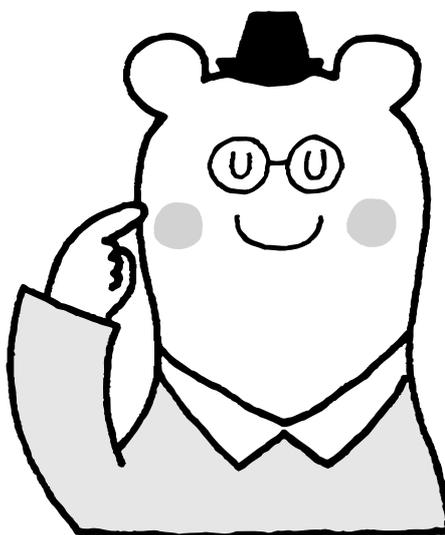
聞き終わったら、

エグジット

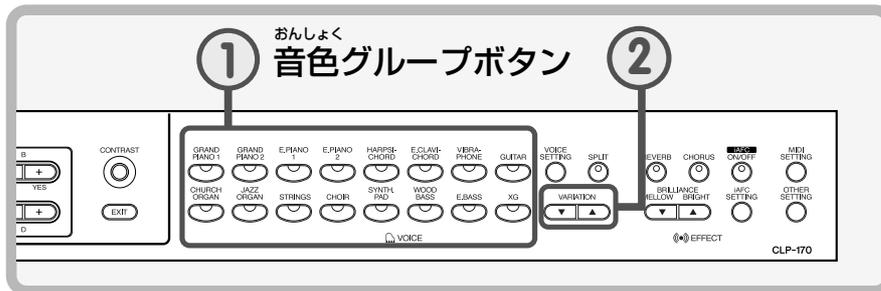
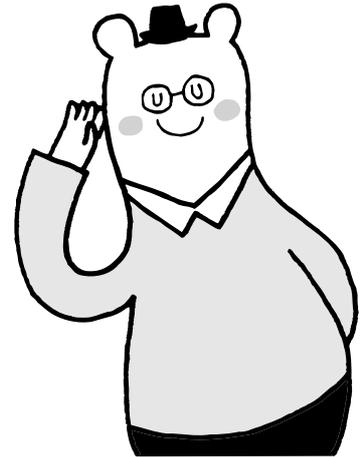
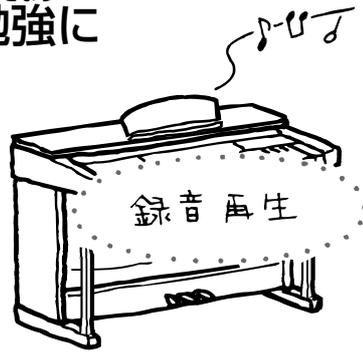
を押して元の画面に戻る。

クラビー & FAMILY

ここに入っている曲全部、
練習して弾けるように
なったらいいね。

父さんのクラパーは、だれよりも
クラビノーバのことをよく知っています。

こんどは
父さんが
教えて
あげよう。

録音してみよう

練習中に自分のえんそうを録音して聞くと、とてもいい勉強になるんだよ。

最初に録音のじゅんびをしよう

1 音色グループボタンのどれか1つを押して、音色グループを選ぶ。

2 バリエーション VARIATION [▼][▲] のどちらかを押して、音色を選ぶ。

このつづきはつぎのページ

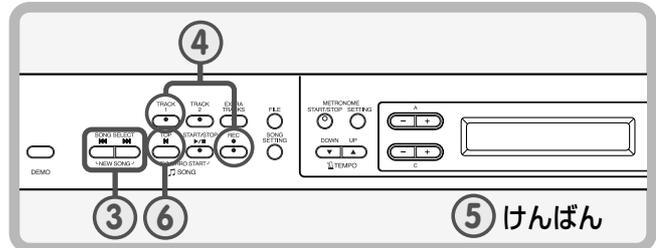
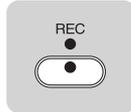
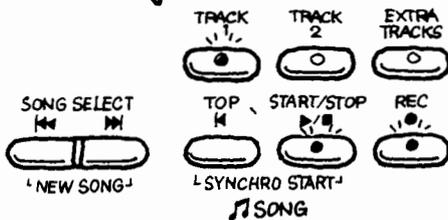
録音(ろくおん)してみよう

3 ソングセレクト の両方(りょうほう)のボタンをいっしょに押(お)す。

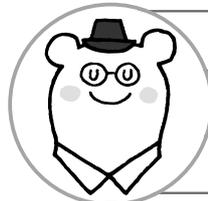
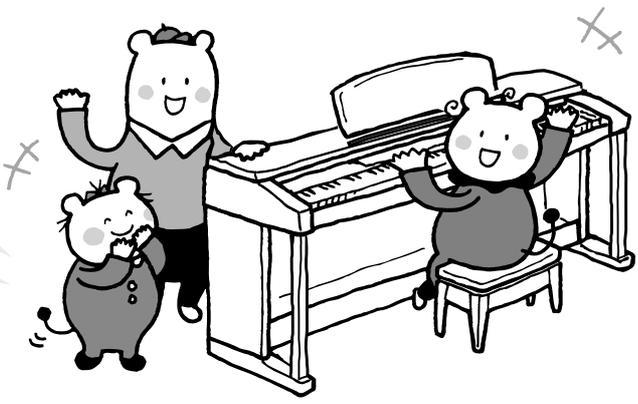
4 レコード を押(お)したまま トラック1 を押(お)す。

けんばんを弾(ひ)くと、すぐに録音(ろくおん)が始(はじ)まるよ。弾(ひ)いてごらん。

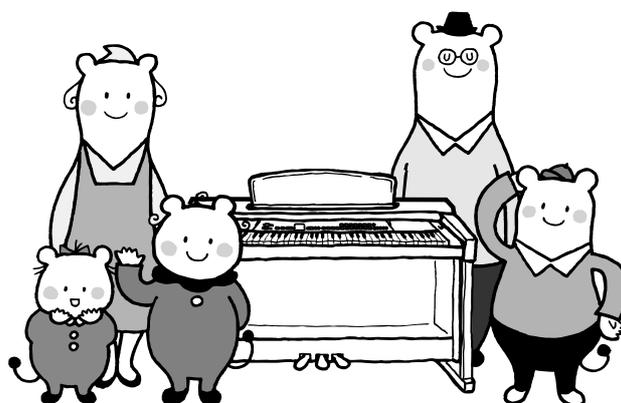
5 けんばんを弾(ひ)いて録音(ろくおん)する。

6 弾(ひ)き終(お)わったら、トップ を押(お)す。

ソングスタート/ストップ

を押して、録音したえんそうを再生する。

わぁ、簡単だ!

録音した曲は、そのままだと電源を切ったときに消えてしまうよ。
電源を切っても残しておきたいときは、クラビノーバの保存用メモリーかフロッピーディスク(CLP-170)に保存してね。(64ページ)

はじめての クラビノーバは どうだった?

ぼくたちはとってもおもしろかったよ。

もっとくわしい使い方はこのあとのページにのっているんだ。
いろいろなボタンを使って楽しくえんそうしてね。

じゃあ、またどこかでお会いしましょう!

基本編

基
本
編

各部の名前

トップパネル

1. 【POWER】........................ P21
2. 【MASTER VOLUME】........................ P22
3. 【SONG BALANCE】........................ P63
4. 【DEMO】........................ P40
5. SONG SELECT【⏮】【⏭】...... P42, 56, 73
6. 【TRACK1】【TRACK2】/ 【EXTRA TRACKS】....... P44, 56 ～ 63, 75
7. 【FILE】........................ P64
8. 【TOP】/ SONG【START/STOP】........................ P41, 43, 45, 74
9. 【REC】........................ P56
10. 【SONG SETTING】........................ P91
11. METRONOME【START/STOP】/ 【SETTING】........................ P55, 94
12. TEMPO【DOWN】【UP】............ P43, 55, 74
13. 画面ボタン A【−】【+】/ B【−(NO)】【+(YES)】/ C【−】【+】/ D【−】【+】........................ P39
14. 画面........................ P39
15. 【CONTRAST】つまみ........................ P21
16. 【EXIT】........................ P39
17. 音色グループボタン........................ P46
18. 【VOICE SETTING】........................ P95
19. 【SPLIT】........................ P53
20. 【REVERB】........................ P49
21. 【CHORUS】........................ P49
22. VARIATION【▼】【▲】........................ P46
23. BRILLIANCE【MELLOW】【BRIGHT】........ P48
24. iAFC【ON/OFF】(CLP-170)........................ P50
25. 【iAFC SETTING】(CLP-170)............. P102
26. 【MIDI SETTING】........................ P104
27. 【OTHER SETTING】........................ P108
28. 【PHONES】........................ P22
29. 左のペダル(ソフトペダル)........................ P47
30. まん中のペダル(ソステヌートペダル)....... P47
31. 右のペダル(ダンパーペダル)........................ P47

端子パネル(底面)

㉜【AUX PEDAL】...P77

㉝MIDI【IN】【OUT】【THRU】...........................P77

㉞HOST SELECT..P77

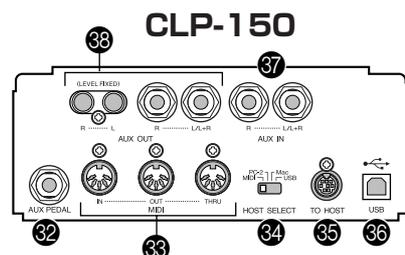
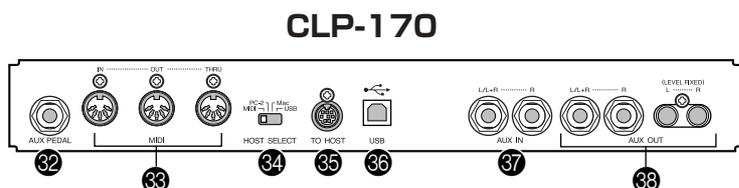
㉟【TO HOST】...P77

㊱【USB】...P77

㊲AUX IN P78

㊳AUX OUT...P78

CLP-170

CLP-150

㊴【PEDAL】.......................................P162, 164

㊵フロッピーディスクドライブ(CLP-170)....P16

㊶パネルのロゴマーク

GM システムレベル 1

「GM システムレベル 1」は、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列や MIDI 機能に関する一定の基準のことです。「GM システムレベル 1」に対応した音源やミュージックデータには、この GM マークがついています。

XG

「XG」は、音色配列に関する「GM システムレベル 1」をより拡張し、時代とともに複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした、ヤマハの音源フォーマットです。
「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプなどを規定して、「GM システムレベル 1」を大幅に拡張しました。「XG」に対応した音源やミュージックデータには、この「XG」マークがついています。

DOC(ディスクオーケストラ・コレクション)(CLP-170)

クラビノーバをはじめとする、ヤマハの多くの MIDI 機器で対応している音色配列フォーマットです。ディスクオーケストラ・コレクションに対応した音源やミュージックデータには、DOC マークがついています。

iAFC(インストゥルメンタル アクティブ フィールド コントロール)(CLP-170)

電子楽器で、多チャンネルのスピーカーシステムを使って立体的な音響効果を作り出す機能です。

⑬画面ボタン

⑭画面

画面に表示される内容は、画面ボタン ABCD で選択 / 設定します。
操作の結果をパネル中央の画面で確認しながら進めてください。
最初に電源を入れたときは、音色名が表示されます。

⑯【EXIT】ボタン

このボタンを押すと、基本画面(電源を入れたときの、音色名が表示される画面)に戻ります。

基本編

デモ曲を聞く

クラビノーバには、音色グループごとに1曲ずつ、特徴がよくわかる音色紹介用のデモ曲が入っています。
下記の一覧表を参考にして、音色ごとのデモ曲を聞いてみましょう。

デモ曲

音色グループ	曲　名	作曲者
GRAND PIANO1（グランドピアノ1）	コンソレーション第3番	リスト
HARPSICHORD（ハープシコード）	ガボット	バッハ

上記デモ曲は、原曲から編集／抜粋されています。
上記以外の曲は、オリジナル曲です。(©2002 Yamaha Corporation)

操作

1. デモ曲モードに入る

【DEMO（デモ）】を押します。

音色グループボタンのランプが順次点滅します。

モードとは ...
ある機能を実行できる状態を意味します。ここでは、デモ曲を再生できる状態のことを「デモ曲モード」と呼んでいます。

基本編

2. 選曲する / 再生をスタートさせる

聞きたいデモ曲の音色グループボタンを押します。
押した音色グループボタンのランプが点灯し、デモ曲の再生がスタートします。

その後再生をストップするまで、音色グループボタンの左上から順にデモ曲が連続して再生されます。

3. 再生をストップする

再生中の音色グループボタンまたは【START/STOP】を押します。

4. デモ曲モードを抜ける

【DEMO】または【EXIT】を押します。

【DEMO】を押してからA【－】【＋】を押して［PianoDemo］を表示させると、ピアノデモ／ iAFC デモ（CLP-170）を聞くことができます。ピアノデモでは、各サンプリング技術が有効 / 無効の場合を聞き比べることができます。iAFC デモ（CLP-170）では、3 つの iAFC タイプを聞き比べることができます。各デモ曲は、下記のように音色グループボタンに割り当てられています。

GRAND PIANO1 .... ステレオサンプリング
GRAND PIANO2 .... モノサンプリング
E.PIANO1 .... メゾピアノサンプル
E.PIANO2 .... メゾフォルテサンプル
HARPSICHORD .... フォルテサンプル
E.CLAVICHORD .... サステインサンプルアリ
VIBRAPHONE .... サステインサンプルナシ
GUITAR .... キーオフサンプルアリ
CHURCH ORGAN .... キーオフサンプルナシ
JAZZ ORGAN .... ストリングレゾナンスアリ
STRINGS .... ストリングレゾナンスナシ
CHOIR（CLP-170）................. iAFC_SEE アリ
SYNTH. PAD（CLP-170）...... iAFC_NSB アリ
WOOD BASS（CLP-170）...... iAFC_DDE アリ

Point 音量調節

デモ曲の音量は、【MASTER VOLUME】で調節します。
【SONG BALANCE】（P63）で曲の再生音と手弾き音の音量バランスを調整することもできます。

基本編

ピアノ50曲（プリセットソング）を聞く

クラビノーバには、ピアノ 50 曲の演奏データが入っています。これらは、聞いて鑑賞することもできます（P42）し、ご自身で練習することもできます（P44）。付属の「ピアノで弾く名曲 50 選」の楽譜集には、ピアノ 50 曲の楽譜が掲載されていますので、ご活用ください。

ピアノ50曲を再生する

操作

1. 選曲する

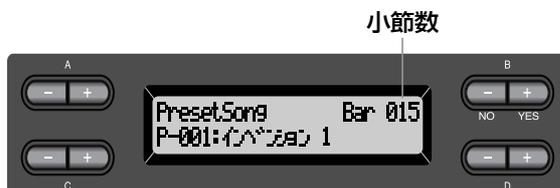
SONG SELECT【⏮】【⏭】のどちらかを押して、[P-001～P-050]の中から聞くピアノ曲を選びます。

選曲画面

画面に表示されている番号が、ピアノ50曲に対応する番号です。

2. 再生をスタートさせる

SONG【START/STOP】を押して、再生をスタートさせます。

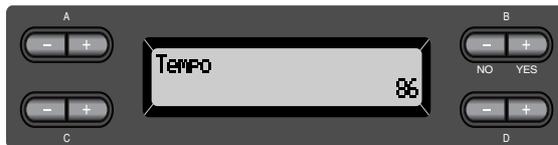
小節数

SONGとは ...
クラビノーバでは、演奏データを総称して「ソング（SONG）」と呼んでいます。デモ曲やピアノ曲もソングです。

Point
- SONG SELECT【⏮】【⏭】を押したあと、C【－】【＋】で曲を選ぶこともできます。
- ［P-000:NewSong］は、ご自身の演奏を録音するために用意されている空のソングです。（P56）
- 【SONG SETTING】の［Song Repeat］で、全曲連続再生や、1曲だけの繰り返し再生を選ぶことができます。（P93）

Point 再生に合わせて、ご自身で鍵盤を弾くこともできます。手弾き音の音色も変えられます。

Bar = 小節

テンポを調節する

ピアノ曲ごとに固有のテンポが設定されていますが、TEMPO【DOWN】【UP】を押してテンポを変更することができます。【DOWN】【UP】を同時に押すと曲固有のテンポに戻ります。

SONG SELECT【⏮】【⏭】を押すと、選曲画面に戻ります。

Point テンポの画面で D【－】【＋】を押してもテンポを変更することができます。

Point テンポのリセット（再設定）
新しい曲を選ぶと、テンポは自動的にその曲の固有のテンポにリセットされます。

3. 再生をストップする

再生が終了すると、自動的にストップし、曲の先頭に戻ります。途中でストップする場合は【TOP】を押します。SONG【START/STOP】を押すと、押した位置でストップします。

早送り／巻き戻しなどの操作

選曲画面で以下の操作ができます。

- B【－】【＋】で小節を進めたり（早送り）戻したり（巻き戻し）することができます。曲の再生中でもストップ中でもできます。
- 曲の再生中に、SONG SELECT【⏮】か C【－】を押すと、曲の先頭に戻り、再生がスタートします。
- 曲の再生中に、SONG SELECT【⏭】か C【＋】を押すと、次の曲の再生がスタートします。
- 曲の途中でストップ中に、SONG SELECT【⏮】か C【－】を押すと、曲の先頭に戻ります。

Point ディスクソング（CLP-170）を選んでいて、その曲の前にフォルダーがある場合は、曲の再生中に SONG SELECT【⏮】【⏭】か C【－】【＋】を押すと、前にあるフォルダーが表示されます。

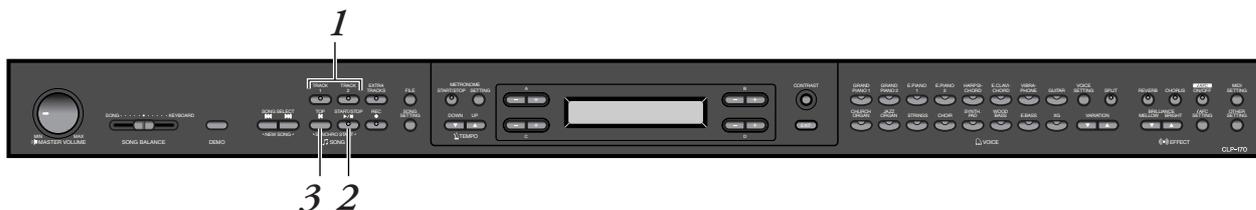
4. 基本画面に戻る

【EXIT】を押します。

基本画面とは ...
電源を入れた直後の画面のことで、音色を選択（P46）する画面です。

基本編

ピアノ50曲の片手練習をする

ピアノ50曲では、右手パートと左手パートが別々のトラックに入っています。それぞれの再生をON/OFFし、再生をOFFにしたパートをご自身で練習することができます。右手パートが【TRACK1】に、左手パートが【TRACK2】に入っています。

操作

1. 練習するパートの再生をOFFにする

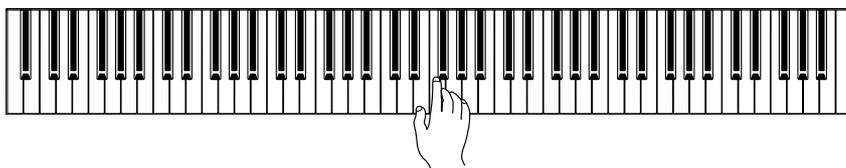
練習する曲を選んだあと、再生をOFFにしたいトラック（【TRACK1】【TRACK2】のどちらか）を押します。

選曲した時点では、【TRACK1】【TRACK2】のランプが両方とも点灯し、再生がONになっています。ここでどちらかのトラックのボタンを押すと、そのトラックのランプが消灯し、再生がOFFになります。それぞれのトラックは、押すごとに再生のON/OFFが切り替わります。

Point

再生中でも、パートごとの再生ON/OFFを切り替えることができます。

2. 再生をスタートさせる / 演奏する

SONG【START/STOP】を押して、再生をスタートさせます。再生をOFFにしたパートを演奏してください。

弾くと同時に再生をスタートする（シンクロスタート）

鍵盤を弾くと同時に再生をスタート（シンクロスタート）させることができます。

【TOP】を押したまま SONG【START/STOP】を押すと、SONG【START/STOP】のランプが点滅し、シンクロスタート待機状態になります。

このあと鍵盤を弾くと、同時に再生もスタートします。

待機状態で【TOP】を押すと、シンクロスタートは解除されます。

シンクロとは ...
同時の、同時に起こる

3. 再生をストップする

再生が終了すると、自動的にストップし、曲の先頭に戻ります。

再生途中でストップする場合は【TOP】を押します。

SONG【START/STOP】を押すと、押した位置でストップします。

片手練習のほかに、曲中のフレーズを指定して繰り返し練習（部分練習）する方法があります。【SONG SETTING】の［FromToRepeat］（P92）をご覧ください。

Point パート再生のリセット（再設定）...
新しい曲を選ぶと、自動的に両パートとも再生ONにリセットされます。

音色を楽しむ

音色を選ぶ

操作

1. **音色グループを選ぶ**

音色グループボタンを押します。

2. **音色を選ぶ**

VARIATION【▼】【▲】か A【－】【＋】で音色を選びます。

XG を選んだ場合

XG を選んだ場合は XG 音色グループを選んでから XG 音色を選ぶこともできます。

2-1 XG 音色名が表示されている隣の画面ボタン[－] [+]を同時に押して、XG 音色を選ぶ画面を表示させます。

2-2 A【－】【＋】で音色グループを選びます。

2-3 C【－】【＋】で音色を選びます。

音色グループ	音色名	音色グループ	音色名
GRANDPIANO1	Grand Piano 1	CHURCHORGAN	Pipe Organ Principal
	Mellow Piano		Pipe Organ Tutti
	Rock Piano		Pipe Organ Flute1
	Honky Tonk Piano		Pipe Organ Flute2
GRANDPIANO2	Grand Piano 2	JAZZORGAN	Jazz Organ
	Bright Piano		Rotary Organ
E.PIANO1	E.Piano 1		Mellow Organ
	Synth Piano	STRINGS	Strings
E.PIANO2	E.Piano 2		Synth Strings
	Vintage E.Piano		Slow Strings
HARPSICHORD	Harpsichord 8'	CHOIR	Choir
	Harpsichord 8'+4'		Slow Choir
E.CLAVICHORD	E.Clavichord		Scat
	Wah Clavi.	SYNTH.PAD	Synth Pad1
VIBRAPHONE	Vibraphone		Synth Pad2
	Marimba	WOOD BASS	Wood Bass
	Celesta		Bass & Cymbal
GUITAR	Nylon Guitar	E.BASS	Electric Bass
	Steel Guitar		Fretless Bass
		XG	XG 音色

※ XG 音色については「XG 音色一覧」(P133)をご覧ください。

VOICE の意味 ...

音色グループボタンの下に印刷されている「VOICE」は、「声」や「音」などの意味があります。

Point

音色グループボタンを押すたびに、同じグループの中の音色を切り替えることもできます。

Point 音色の特徴をつかむには ...

音色グループごとのデモ曲を聞いてみてください。(P40)

「パネル音色のご紹介」(P130)では、各音色の特徴を説明しています。

Point タッチによる音の強弱...

タッチにより音の強弱を付けることができますが、音色によっては、その本来の楽器の特性上、音の強弱が付かないものがあります。「パネル音色のご紹介」(P130)をご覧ください。

Point XG：

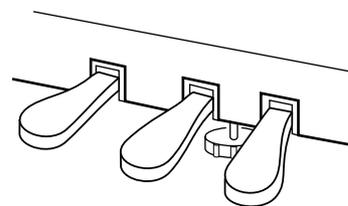
「GM システムレベル 1」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたヤマハの音源フォーマットの音色配列です。

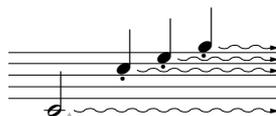
Point

XG を選んでから VARIATION【▼】【▲】ボタンを同時に押すと、XG の音色選択画面を表示させることができます。

基本編

ペダルを使う

ペダルには、右のペダル（ダンパーペダル）、まん中のペダル（ソステヌートペダル）、左のペダル（ソフトペダル）があります。これらは、主にピアノ演奏で使われます。

右のペダル（ダンパーペダル）

このペダルを踏んでいる間、弾いた音を、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。

ここでダンパーペダルを踏むと、このとき押さえていた鍵盤とそのあと弾いた音すべてが長く響く

［Grand Piano 1］の音色で、ダンパーペダルを踏むと、踏んだときの響板や弦の共鳴効果（サステインサンプリング）が加わります。

まん中のペダル（ソステヌートペダル）

このペダルを踏んだときに押さえていた鍵盤の音だけを、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。ペダルを踏んだあとに弾いた音には効果はかかりません。

ここでソステヌートペダルを踏むと、このとき押さえていた鍵盤の音だけが長く響く

左のペダル（ソフトペダル）

このペダルを踏んでいる間、ペダルを踏んだあとに弾いた音の音量をわずかに下げ、音の響きを柔らかくします。（ペダルを踏んだときに押さえていた鍵盤の音には効果はかかりませんので、効果をかけたい音を弾く直前に踏みます。）

ただし、［Vibraphone］と［Jazz Organ］の音色では、音が揺れる効果のON/OFFや速さの切り替えに使われます。（P101）

Point ダンパーペダルが効かない、または踏んでいないのに音が長く響いてしまう ...
ペダルコードのプラグが【PEDAL】端子に差し込まれていないと思われます。確実に差し込んでください。（P161 の手順 5（CLP-150）、P163 の手順 6（CLP-170））
あるいは【VOICE SETTING】の［RPedal］の設定が OFF になっていないか確認してください。（P101）

Point 【OTHER SETTING】の［SustainSamplingDepth］で、ダンパーペダルの共鳴効果（サステインサンプリング）の深さを調節できます。（P110）

Point 【VOICE SETTING】の［RPedal］/［MPedal］/［LPedal］でそれぞれのペダルの機能を変更することができます。（P101）

Point まん中のペダルと左のペダルの【START/STOP】機能切り替え ...
【OTHER SETTING】の［Pedal StartStop］で、まん中のペダルか左のペダルをパネルの【START/STOP】と同じ機能に切り替えることができます。（P111）

基本編

音に変化を付ける･･･【BRILLIANCE】/【REVERB】/【CHORUS】

EFFECT(効果)は音の表情を変えることができる機能です。
【BRILLIANCE】【REVERB】【CHORUS】の 3 つのエフェクトがあります。

【BRILLIANCE】

音の明るさを調節します。自分の好みの音の感じに変えて演奏することができます。

操作

BRILLIANCE【MELLOW】【BRIGHT】のどちらかを押して、音質のタイプを選びます。

Mellow3
Mellow2
Mellow1
柔らかくまろやかな音になります。1、2、3 の順で音の柔らかさが増します。

Normal .... 標準的な音質です。

Bright1
Bright2
Bright3
明るい音になります。1、2、3 の順で音の明るさが増します。

【EXIT】を押すと、基本画面に戻ります。

Point 【BRILLIANCE】を押したあと、D【−】【＋】で音質のタイプを選ぶこともできます。

Point 基本設定：Normal

基本設定とは ...
本書では、はじめて電源を入れたときの設定(工場出荷時の設定)のことを「基本設定」と呼んでいます。

音がひずむ場合は ...
[Bright 1/2/3] を設定すると、音量が少し大きくなります。【MASTER VOLUME】が大きくなっている状態では音がひずむことがありますので、音量を少し下げてご使用ください。

【REVERB】

音に残響を付け加えます。コンサートホールなどで演奏しているような臨場感を味わうことができます。

操作

【REVERB】を押すごとにON/OFFが切り替わります。
［Grand Piano 1］と［Grand Piano 2］の音色では、リバーブがOFFの場合でもピアノの響板の響き（サウンドボードリバーブ）を残すようになっています。

Point 【VOICE SETTING】の［ReverbType］でリバーブのタイプを、［ReverbSend］でリバーブの深さ（かかり具合）を音色ごとに設定することができます。（P97）

Point 基本設定：ON

【CHORUS】

音に広がり感を付け加えます。

操作

【CHORUS】を押すごとにON/OFFが切り替わります。
コーラスのON/OFFは、パネルの【CHORUS】での設定と、【VOICE SETTING】の［ChorusOnOff］（P98）での設定があります。パネルの【CHORUS】での設定は、一時的な設定で、別の音色が選ばれると無効になります。ChorusOnOffでの設定は音色ごとに記憶される設定で、その音色が選ばれると、設定に従って自動的にコーラスのON/OFFも切り替わります。

Point 【VOICE SETTING】の「ChorusType」でコーラスのタイプを、［ChorusSend］でコーラスの深さ（かかり具合）を、［ChorusOnOff］でコーラスのON/OFFを音色ごとに設定することができます。（P97）

Point 基本設定：
音色ごとにコーラスのON/OFFが設定されています。

基本編

音に奥ゆき感を持たせる･･･【iAFC（Instrumental Active Field Control）】（CLP-170）

インストゥルメンタル アクティブ フィールド コントロール

iAFC は、クラビノーバから出る音に生楽器のような奥ゆき感を持たせる機能です。

クラビノーバの電源を初めて入れたときとクラビノーバを移動したあとは、自動調整を行なってください。（P103）

iAFC【ON/OFF】（オン／オフ）

操作

iAFC【ON/OFF】（オン／オフ）を押すごとに ON/OFF（オン／オフ）が切り替わります。

Point iAFC のしくみについて
マイクで拾った音やクラビノーバ内部の音を信号処理してリアスピーカーから出すことにより、音に奥ゆき感を持たせます。iAFC には、ハウリングに対する安定化を図るために当社の EMR（Electronic Microphone Rotator）（エレクトロニック マイクロフォン ローテーター）技術が使われています。

Point 以下の場合は iAFC を使うことができません。
- Speaker（スピーカー）の設定が Normal（ノーマル）で、ヘッドフォンが接続されているとき。
- Speaker（スピーカー）の設定が Off（オフ）のとき。

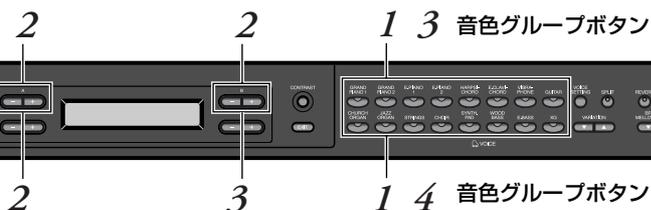
Point iAFCを使っているときは、クラビノーバの背面に付いているスピーカーをふさがないでください。このスピーカーをふさぐと iAFC の効果を最適にすることができません。

Point 【iAFC SETTING（セッティング）】で iAFC の種類やかかり具合などを設定することができます。（P102）

Point 基本設定：ON（オン）

基本編

2 つの音色を混ぜて弾く(デュアル)

2 つの音色を混ぜて弾くことができます。2 つの音色でメロディをデュエットさせたり、同系統の音色を混ぜて厚みのある音を作り出したりすることができます。効果的な音色の組み合わせを「2つの音色の組み合わせ例(デュアルとスプリット)」(P132)でご紹介しています。

別の音色グループどうしのデュアル

操作

1. デュアルモードに入る

音色グループボタンを 2 つ同時に押します。

2. 音色を選ぶ

A【－】【＋】と B【－(NO)】【＋(YES)】で音色を選びます。

「パネル音色のご紹介」(P130)の上の方の音色を第 1 音色、下の方の音色を第 2 音色と呼びます。

3. デュアルモードを抜けて通常の演奏状態に戻る

新たに音色グループボタンを 1 つ押します。

デュアル =2 つの

Point 鍵盤全体を左右の領域に分けたとき(P53)に、左の領域をデュアルモードにするには、【SPLIT】を押したまま 2つの音色グループボタンを同時に押します。

Point VARIATION【▼】【▲】で第 1 音色を選ぶこともできます。

Point XG音色の選び方については、P46 をご覧ください。

基本編

同じ音色グループの中でのデュアル

操作

1. 音色グループを選ぶ

通常の演奏状態で、音色グループボタンを押します。

2. 音色を選ぶ

A【－】【＋】で音色を選びます。

3. もう一つの音色を選ぶ

B【－(NO(ノー))】【＋(YES(イエス))】で同じ音色グループの中からもう一方の音色を選びます。

B【－】【＋】を1回だけ押すと、同じ音色どうしのデュアルになります。

B【－】【＋】を何回か押すと、同じ音色グループの他の音色とのデュアルになります。

4. デュアルモードを抜けて通常の演奏状態に戻る

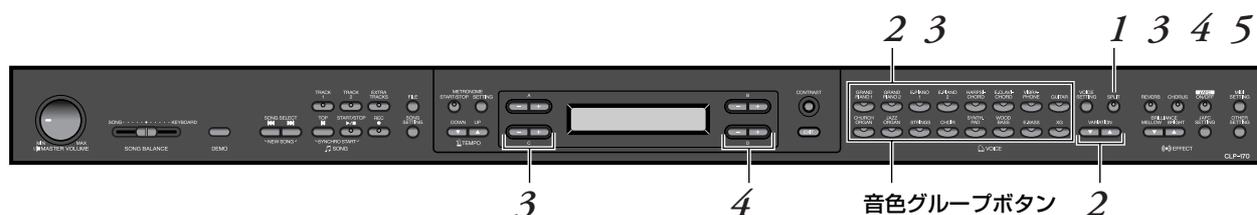
新たに音色グループボタンを1つ押します。

Point 鍵盤全体を左右の領域に分けたとき(P53)に、左の領域をデュアルモードにするには、D【－】【＋】を押します。

基本編

鍵域を左右に分けて別々の2つの音色で弾く（スプリット）

鍵盤全体を左右の領域に分け、別々の音色で演奏することができます。左の領域で「WOODBASS（ウッドベース）」や「E.BASS（エレクトリックベース）」などの音色でベースパートを、右の領域でメロディパートを演奏したりすることができます。効果的な音の組み合わせを、「2つの音色の組み合わせ例（デュアルとスプリット）」(P132)でご紹介しています。

操作

1. スプリットモードに入る

【SPLIT（スプリット）】を押します。

2. 右側の音色を決める

音色グループボタンと VARIATION（バリエーション）【▲】【▼】で右の領域の音色を選びます。

3. 左側の音色を決める

【SPLIT（スプリット）】を押したまま音色グループボタンを押して、左の領域の音色グループを選びます。

音色を選ぶには、C【－】【＋】を押します。

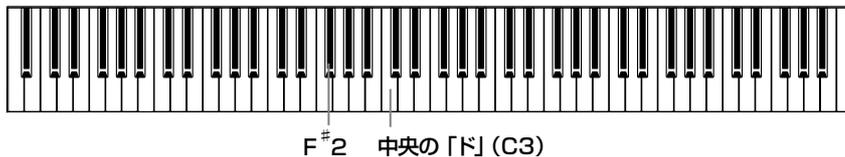
スプリット＝分ける

Point A【－】【＋】で右の領域の音色を選ぶこともできます。

Point XG（エックスジー）音色の選び方については、P46をご覧ください。

基本編

4. スプリットポイント(領域の境め)を決める

スプリットポイントは「F♯2」が基本設定になっています。

これを変えたい場合に次の操作を行ないます。

【SPLIT】を押したまま、D【－】【＋】でスプリットポイントを選びます。または【SPLIT】を押したままスプリットポイントにしたい鍵盤を押します

【SPLIT】を離すと基本画面に戻ります。

5. スプリットモードを抜けて通常の演奏状態に戻る

【SPLIT】を押します。

スプリットモードの、右の領域 / 左の領域それぞれでデュアル(P53)を利用することができます。

Point スプリットポイントの鍵盤は左側に含まれます。

Point スプリットポイントは【OTHER SETTING】の[SplitPoint]で設定することもできます。(P109)

基本編

メトロノームを使う(METRONOME)

クラビノーバは、メトロノーム(ピアノの練習でよく使われる正確なテンポ(速さ)を刻む道具)を備えています。ご利用ください。

1 2

TEMPO【DOWN】【UP】

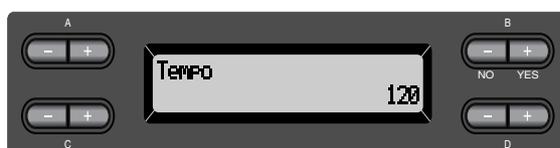
操作

1. メトロノームを鳴らす

METRONOME【START/STOP】を押します。

メトロノームが鳴っている間は、テンポに合わせてランプが点滅します。

テンポを調節する

TEMPO【DOWN】【UP】のどちらかを押します。

TEMPO【DOWN】【UP】またはD【－】【＋】でテンポ(10 ～ 500：1分間の拍数)を調節します。【DOWN】【UP】を同時に押すか、D【－】【＋】を同時に押すと基本設定のテンポに戻ります。

【EXIT】を押すと基本画面に戻ります。

2. メトロノームを止める

METRONOME【START/STOP】を押します。

Point 基本設定：120
(ただし曲が選ばれているときは、その曲の固有のテンポになります。)

Point METRONOME【SETTING】で拍子、メトロノームの音量、メトロノームの音色を設定することができます。(P94)

基本編

演奏を録音(記録)する

クラビノーバの録音機能を使ってご自身の演奏を録音する方法を説明します。

練習の中で、ご自身の演奏を録音して聞いてみたり、左手(右手)パートだけ録音しておいて、再生しながら右手(左手)パートを練習したりすることもできます。
また、16の録音トラックに別々に録音できますので、右手パートと左手パートを分けて録音したり、連弾曲やアンサンブルの曲を1パートずつ録音して完成させたりすることもできます。

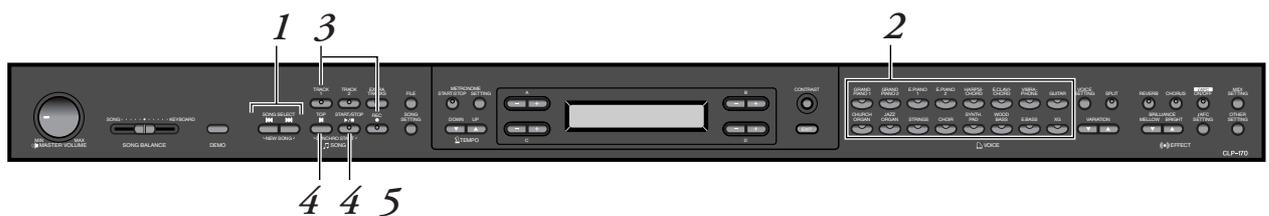
「録音」と「記録」...
カセットテープに録音するのとクラビノーバの録音機能を使って録音(記録)するのとでは、録音されるデータの形式が異なります。
カセットテープでは音そのものが「録音」されますが、クラビノーバの録音機能では音そのものではなく、「どの音をどのタイミングで弾き、音色はこれで、テンポはいくつで ...」という情報が「記録」されます。再生の際は記録された情報どおりに「音源」部が鳴ります。
クラビノーバの録音機能を使った「録音」は、本来「記録」というべきですが、広義に捉えて、本書では一般的に理解しやすい「録音」という言葉を使います。ただし、特に区別してご理解いただきたい場合は、「記録」という場合もあります。

操作中、操作をスムーズに導くために、画面に各種のメッセージ(情報や確認など)が表示されることがあります。その意味や対処の方法については、「メッセージ一覧」(P113)をご覧ください。

Point 別の録音方法 ...
AUX OUT(アウト) 端子を使ってカセットテープレコーダーなどに接続し、オーディオ録音することもできます。(P78)

新しい曲(NewSong(ニューソング))に録音する

【TRACK1(トラック 1)】に録音する

基本編

操作

1. 録音用のソング「NewSong(ニューソング)(新しい曲)」を選ぶ

SONG SELECT(ソングセレクト)【⏮】【⏭】の両方のボタンを同時に押します。

NewSong(ニューソング)の画面

ここで[P-000:NewSong(ニューソング)]以外の曲を選んでデータがあるトラックに録音すると、それまでのデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

2. 録音する音色を選ぶ

録音に使う音色を選びます(P46)。
必要に応じてそのほかの設定(リバーブやコーラスなど)も選んでください。

【MASTER VOLUME】は弾きやすい音量に設定してください。再生のときにも【MASTER VOLUME】で音量を調節することができます。

設定が終わったら、SONG SELECT【⏮】【⏭】のどちらかを 1 回押して[NewSong]の画面に戻ります。

3. 録音モードに入る / 録音トラックを選ぶ

【REC】を押したまま【TRACK1】を押します。
【TRACK1】のランプが赤く点滅します。
(録音を中止する場合は、もう一度【REC】または【TOP】を押します。)

録音待機画面

テンポを設定する場合は、ここで行ないます。

テンポを設定したときや、録音待機画面が表示されていないときは、SONG SELECT【⏮】【⏭】のどちらかを 1 回押します。

4. 録音をスタートし、ストップする

演奏を始めると自動的に録音がスタートします。
または、SONG【START/STOP】を押すと録音がスタートします。

録音画面では、録音中の小節番号が表示されます。

録音画面

録音中の小節番号

【TOP】を押すと、録音がストップし、曲の先頭に戻ります。
【TRACK1】のランプが緑に点灯します。(録音モードは自動的に解除されます。)

Point テンポを設定する場合は手順 3 で行なってください。

Point デュアル／スプリットを使った録音については、63 ページをご覧ください。

Point メトロノームを使う...
METRONOME を使って録音することもできます。ただし、メトロノームの音は、録音されません。

Point 録音途中で SONG【START/STOP】を押すと、一時停止となります。再度押すかまたは押鍵で録音を再開します。

Point 【REC】を押すと、録音がストップし、押した位置にとどまります。

基本編

5. 録音した演奏を再生する

SONG【START/STOP】を押して、今録音した演奏を再生します。

再生が終了すると自動的にストップし、曲の先頭に戻ります。途中でストップする場合は【TOP】を押します。SONG【START/STOP】を押すと、押した位置でストップします。

録音した演奏データは、電源を切ると消えてしまいます。保存したい場合は、必ず FILE 操作の[SaveToMemory]（P66）または[SaveToDisk]（CLP-170）（P67）で保存を実行してください。

Point 録音したトラックのデータを削除するには ...【SONG SETTING】の[Channel Clear]で削除することができます。（P92）

【TRACK1】を録音し直す

録音した演奏がうまくいかなかった場合など、もう一度録音し直したい場合の手順を説明します。

操作

1. 必要に応じて、録音する音色を選び直す

57 ページの手順 2 と同様です。先に録音したときと設定を変えたい場合に行なってください。

このあと、57 ページの手順 3 以降に従って録音します。
元の演奏データは、新しい演奏データに上書き録音されて、消えてしまいます。

【TRACK1】を部分的に録音し直す

部分的に録音し直したい場合の手順を説明します。

操作

1. **録音し直したい場所で一時停止する**

再生画面の B【－(NO)】【＋(YES)】で小節を移動するか、録音した演奏を再生して、録音し直したい場所の少し手前のところで SONG【START/STOP】を押します。

再生画面

2. **必要に応じて、録音する音色を選び直す**

57 ページの手順 2 と同様です。先に録音したときと設定を変えたい場合に行なってください。

3. **録音の仕方を選び、録音モードに入る**

3-1 【REC】を押したまま、C【－】【＋】で録音開始方法を、D【－】【＋】で録音終了方法を選びます。
【REC】を押している間、録音の仕方を選ぶ画面が表示されます。

録音開始方法：
Norm（録音開始以降のデータを消す）
KeyOn（録音開始しても最初に鍵盤を弾く前のデータは消さない）

録音終了方法：
Replace（録音終了以降にあった元のデータを消す）
PunchOut（録音終了以降にあった元のデータを残す）

Point 再生画面が表示されていないときは、SONG SELECT【⏮】【⏭】のどちらかを1回押してください。

基本編

3-2 引き続き【REC】を押したまま【TRACK1】を押します。

【TRACK1】のランプが赤く点滅します。

（録音を中止する場合は、もう一度【REC】または【TOP】を押します。）

このあと、57 ページの手順 4 以降に従って録音します。

Point 録音を【REC】で中止した場合は、その位置にとどまります。【TOP】で中止した場合は曲の先頭に戻ります。

【TRACK2】に録音する

続いて別のパートを 2 つめのトラックに録音する場合の手順を説明します。

操作

1. 録音する音色を選ぶ

57 ページの手順 2 と同様です。

2. 録音モードに入る / 録音トラックを選ぶ

【REC】を押したまま【TRACK2】を押します。

【TRACK2】のランプが赤く点滅します。

（録音を中止する場合は、もう一度【REC】または【TOP】を押します。）

このあと、57 ページの手順 4 以降に従って録音します。

前に録音した【TRACK1】のデータを再生しながら録音することができます。

Point 【TRACK1】を押すごとに再生 ON（ランプが緑に点灯）/ OFF（ランプが消灯）を必要に応じて切り替えることができます。

基本編

3 つめ以降のトラック【EXTRA TRACKS】に録音する

3 ～ 16 のトラック【EXTRA TRACKS】を 1 つずつ選んで、さらに別のパートを録音することができます。

操作

1. 「【TRACK2】に録音する」の手順 2(P60)で、【REC】を押したまま B【－(NO)】【＋(YES)】で録音トラック(3 ～ 16)を選びます。

録音トラック(3～16)を選ぶ

2. 引き続き【REC】を押したまま【EXTRA TRACKS】を押します。

このあと、57 ページの手順 4 以降に従って録音します。

そのほかの録音方法とテクニック

既存の曲に追加 / 上書き録音する

ここまで［P-000: NewSong］を選んではじめから録音する方法を説明してきましたが、［P-001 ～ P-050］までのピアノ 50 曲（プリセットソング）や市販のミュージックデータ、ご自身で既に録音して保存してある曲（P64）などの既存の曲に、追加録音や上書き録音して保存することもできます。

操作

1. 録音用ソング［P-001 ～ P-050］を選びます。

「【TRACK1】に録音する」の手順 1（P56）で、［P-000: NewSong］の代わりに［P-001 ～ P-050］の曲を選びます。市販のミュージックデータの曲や、ご自身で既に録音して保存してある曲を選びたい場合は、73 ページの操作 1、2 の方法で選びます。

このあとは、56ページから61ページまでで説明している「新しい曲（NewSong）に録音する」と同様の方法で録音します。

データがあるトラックに録音すると、それまでのデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

基本編

録音後に音色やテンポなどを変更する

録音を終えたあとでも、曲の音色やテンポなどを変更することができます。録音したあとで音色を変更して違った雰囲気の曲にしたり、曲を適切なテンポに調節したりすることができます。曲の途中での変更もできます。

操作

1. **SONG SELECT【|◀◀】【▶▶|】で変更する曲を選びます。**

2. **曲の途中から変更したい場合は、B【－(NO)】【＋(YES)】で変更する小節を選びます。**

3. **変更したい内容(音色やリバーブなど)を設定します。**

たとえば、録音した[E.PIANO1]の音色を[E.PIANO2]に変更したい場合は、音色グループボタンとA【－】【＋】で[E.PIANO2]を選びます。

設定が終わったら、SONG SELECT【|◀◀】【▶▶|】のどちらかを 1 回押して、選曲画面に戻ります。

4. **【REC】を押したまま値を変更するトラックを選びます。**

選ばれたトラックのランプが赤く点滅します。

テンポを変更する場合はここで行ないます。

ここで、鍵盤や SONG【START/STOP】を押さないように注意してください。録音がスタートしてしまい、録音済みのデータが消えてしまいます。

5. **【TOP】または【REC】を押して、録音モードを抜けます。**

Point 音色やテンポを変更する前に、録音開始方法が「Normal」(P59)になっていることを確認してください。録音開始方法が「KeyOn」のままだとここで音色やテンポを変更することができません。

Point 音色やテンポのほかに変更できる内容について詳しくは、「操作や機能についての疑問がわいたら」(P119)をご覧ください。

Point テンポを変更する場合は、手順 4 で行なってください。

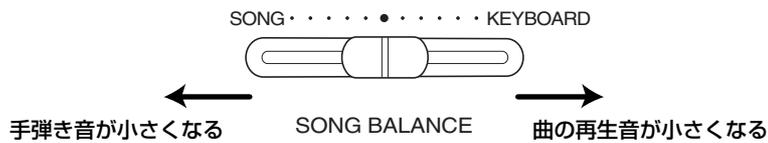
ここで設定した内容(テンポ以外)は、次の手順 4 の操作を行なった時点で書き込まれ、元に戻すことができなくなります。ご注意ください。

基本編

曲の再生音と手弾き音の音量バランスを調節する【SONG BALANCE】

複数のパートをトラックごとに重ねて録音していくときに、録音済みのパートの再生音と録音する手弾き音との音量バランスを調節することができます。

操作

1. 【SONG BALANCE】を左右に動かして調節します。

Point 市販のミュージックデータの中には、非常に大音量のデータがあります。そのようなデータを使用する場合、ソングバランスを調節してください。

Point 録音時だけでなく、再生時（P73）にも有効です。

デュアルやスプリットを使って録音する

デュアルやスプリットを使って録音する場合は、自動的に音色ごとに別々のトラックに録音されます。トラックの割り当ては次表のようになります。

複数のパートをトラックごとに重ねて録音していくときや、既存の曲への上書き録音（P61）のときに、データのあるトラックに録音してしまうと元のデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

それぞれ指定した録音トラックが 1、2、EXTRA TRACKn の場合を示します。

指定した録音トラック	デュアル			スプリット			スプリットデュアル		
	TRACK1	TRACK2	EXTRA TRACKn	TRACK1	TRACK2	EXTRA TRACKn	TRACK1	TRACK2	EXTRA TRACKn
実際に録音に使われるトラック MAIN（第１音色）	TRACK1	TRACK2	TRACKn	TRACK1		TRACKn	TRACK1		TRACKn
LEFT（第１音色）				TRACK2		TRACKn+1	TRACK2		TRACKn+1
MAIN（第２音色）	TRACK3	TRACK4	TRACKn+2				TRACK3		TRACKn+2
LEFT（第２音色）							TRACK4		TRACKn+3

TRACKn=TRACK3 ～ TRACK16
「n+1」「n+2」「n+3」が 16 を超える場合は折り返して TRACK1、2、3 が使われます。

Point 曲の途中でのデュアル / スプリットへの切り替えは録音されません。

録音した曲を保存したりその他のファイル操作をする…【FILE】

【FILE】を押して表示される一連の画面(ファイル画面)では、録音した曲の保存 / 削除 / 曲名変更といった曲ファイルに関する操作と、ディスクのコピー/フォーマット(CLP-170)、表示文字の切り替えを行ないます。
以下の項目があります。

項目	表示	ページ
録音した曲やその他の曲をクラビノーバの保存用メモリーに保存する	[SaveToMemory]	(P66)
録音した曲やその他の曲をフロッピーディスクに保存する(CLP-170)	[SaveToDisk]	(P67)
クラビノーバの保存用メモリーやフロッピーディスク(CLP-170)の曲を削除する	[DeleteSong]	(P68)
曲名を変更する	[RenameSong]	(P69)
フロッピーディスクを別のフロッピーディスクにコピーする(CLP-170)	[CopyDisk]	(P70)
フロッピーディスクをフォーマットする(CLP-170)	[FormatDisk]	(P71)
ディスクを入れたとき曲を自動呼び出しする(CLP-170)	[FloppyDiskSongAutoOpen]	(P72)
表示文字の種類を切り替える	[CharacterCode]	(P72)

クラビノーバのメモリーについて

クラビノーバの内部には、3つのメモリーがあります。

カレントメモリー:
再生したり録音したりするために現在選ばれている曲を置いておく作業領域としてのメモリー

プリセットソングメモリー:
ピアノ50曲(プリセットソング)を保存してある固定領域としてのメモリー

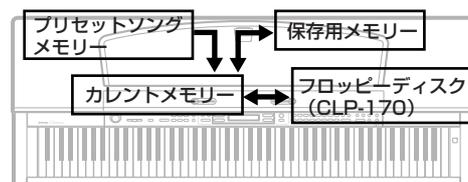
保存用メモリー:
録音したりディスクから読み込んだ曲(CLP-170)を保存しておく保存場所としてのメモリー

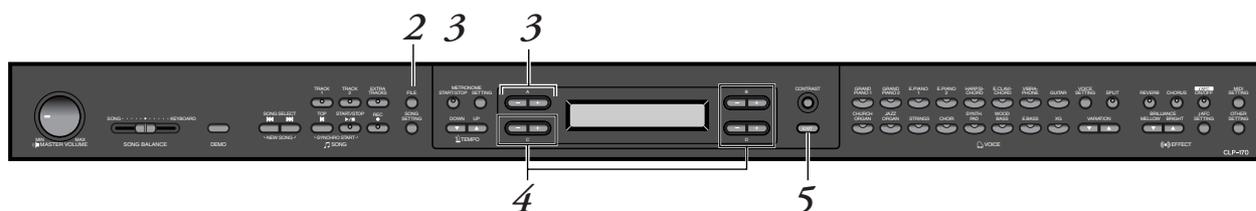
選曲画面で曲を選ぶ操作をすると、実際にはそのつど選んだ曲が、プリセットソングメモリー/保存用メモリー/フロッピーディスク(CLP-170)から、カレントメモリーに読み込まれます。
再生したり録音したりするのは、常にカレントメモリーにある曲になります。
プリセットソングメモリーや保存用メモリーの曲は、電源を切っても消えませんが、カレントメモリーの曲は、電源を切ると消えてしまいます。したがって、録音したカレントメモリーの曲を残しておくためには、保存用メモリーかフロッピーディスク(CLP-170)に保存する必要があります。(P66、67)
以降、カレントメモリーにある曲のことを「カレントソング」、保存用メモリーにある曲のことを「メモリーソング」、フロッピーディスクに入っている曲のことを「ディスクソング(CLP-170)」と呼びます。

クラビノーバ

- ファイルとは…
  あるデータのまとまりを1つの単位として保存したものです。曲データを曲番号単位で曲ファイルと言います。
- セーブ=保存する
- メモリーとは…
  クラビノーバ内部の、データを保存したり作業をしたりする場所のことです。
- デリート=削除する
- リネーム=名前を付け替える
- フォーマット(初期化)とは…(CLP-170)
  フロッピーディスクは、パーソナルコンピューターなどのいろいろな機器で、いろいろなデータの収納場所として使われます。その際、フロッピーディスクのデータの収納方式にはいくつかの種類があるため、その機器で対応している収納方式を最初にフロッピーディスクに指定する必要があります。このことを「フォーマットする」と言います。(たとえば、白い紙に縦書きの線を入れるか横書きの線を入れるかというようなことです。)
- キャラクターコード =文字の種類
- プリセット=あらかじめセットされた
- カレント=現在

Point コピー機能は、個人的な使用の範囲でのみご利用ください。

基本編

ファイル画面の基本操作

操作中、操作をスムーズに導くために、画面に各種のメッセージ(情報や確認など)が表示されることがあります。その意味や対処の方法については、「メッセージ一覧」(P113)をご覧ください。

操作

1. 選曲する / ディスクを用意する(CLP-170)

保存 / 曲名変更する曲を選びます。

またはコピー/フォーマットするディスクをディスクドライブに差し込みます。(CLP-170)

2. ファイル操作モードに入る

【FILE】を押します。

これ以降操作を中止してファイル操作モードを抜ける場合は、【EXIT】を 1 回か 2 回押します。

3. 項目を選ぶ

【FILE】または A【−】【+】を何度か押して、設定したい項目を選びます。

項目:[SaveToMemory]/[SaveToDisk](CLP-170)/[DeleteSong]/[RenameSong]/[CopyDisk](CLP-170)/[FormatDisk](CLP-170)/[FloppyDiskSongAutoOpen](CLP-170)/[CharacterCode]

4. 設定または実行する

B【−(NO)】【+(YES)】/C【−】【+】/ D【−】【+】で設定/実行します。

ここの操作について詳しくは、それぞれ該当する項目を参照してください。

5. ファイル操作モードを抜ける

【EXIT】を押します。

基本編

録音した曲やその他の曲をクラビノーバの保存用メモリーに保存する［SaveToMemory］

録音した曲は、そのままでは電源を切ると消えてしまいます。電源を切っても残しておきたい場合は、クラビノーバ内部の保存用メモリーか、フロッピーディスク(CLP-170)に保存する必要があります。(フロッピーディスクに保存する操作は、次項の［SaveToDisk］で行ないます。)プリセットソングやディスクソング、あるいはそれに追加/上書き録音(P61)した曲を、保存用メモリーに保存することもできます。

操作

基本操作は、65ページをご覧ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 曲名を付ける

C【−】【+】でカーソル(下線)を移動します。
同時押しでスペースが挿入されます。

D【−】【+】でカーソルの位置の文字を選択します。
同時押しで文字が削除されます。

最大58文字までの曲名が付けられます。画面からはみだした文字は、C【−】【+】でカーソル(下線)を移動し、順次表示させることができます。

4-2 実行する

[Execute? →]の隣にあるB【+(YES)】を押します。
このあと［Sure? →］が表示され、もう一度B【+(YES)】を押すと実行されます。(中止する場合はB【−(NO)】を押します。)

実行中は［ Executing ］が表示され、完了すると［Completed］に変わります。

曲番号は「M −」のあとに自動で付けられます。「M」は「Memory(メモリー)」の「M」です。

Point
保存用メモリーの中に既にいくつか曲ファイルがあった場合、新たに曲を保存すると、自動的に全曲アルファベット/アイウエオ順などに分類されて、番号が付け直されます。

Point 曲名表示について ...
・ ［CharacterCode］で、表示文字の種類を切り替えることができます。
・ あとでこの曲を選曲画面で選ぶと、ここで付けた曲名に「.MID」が自動的に付加されて表示されます。

[Execute?-->]= 実行しますか？
[Sure?-->]= いいですか？
[Executing]= 実行中
[Completed]= 完了しました

［ Executing ］の表示中は、決して電源を切らないでください。

基本編

録音した曲やその他の曲をフロッピーディスクに保存する［SaveToDisk］（CLP-170）

録音した曲や、メモリーソング、あるいはそれに追加/上書き録音（P61）した曲を、フロッピーディスクに保存します。

操作

基本操作は、65ページをご覧ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4. フォーマット（P71）したフロッピーディスクがディスクドライブに差し込まれているか確認します

あとは［SaveToMemory］の場合と同様の操作（P66）で、曲名を付け、実行します。

曲番号は「D －」のあとに自動で付けられます。「D」は「Disk（ディスク）」の「D」です。

Point 曲データは、SMF（フォーマット0）の形式でディスクに保存されます。このディスクは SMF（フォーマット0）に対応した他の楽器でも再生することができます。

Point ディスクの中のフォルダーを保存先として指定したい場合...
［Sure? -->］が表示されたらC【－】【＋】のどちらかを押して、フォルダーを表示させます。C【－】【＋】でフォルダーを選びます。
D【＋】でフォルダーの中に入ることができます。元に（上の階層に）戻るときはD【－】を押します。

［Executing］の表示中は、決して電源を切ったり、フロッピーディスクを取り出したりしないでください。

基本編

クラビノーバの保存用メモリーやフロッピーディスクの曲(CLP-170)を削除する[DeleteSong]

メモリーソングやディスクソング(CLP-170)を削除します。プリセットソングやカレントソングは削除できません。

操作

基本操作は、65ページをご覧ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 削除する曲を選ぶ

C【−】【+】で削除する曲を選びます。

4-2 実行する

[Execute? →]の隣にあるB【−(NO)】【+(YES)】を押します。
あとは画面の指示に従って操作します。

Point カレントソングは、【SONG SETTING】の[Channel Clear](P92)で[ALL]を選び削除することができます。または、SONG SELECT【⏮】【⏭】を同時に押して、そのときに表示される[SongChanged Save?](曲が書き替えられています 保存しますか?)で B【−(NO)】を押します。カレントソングが削除され、空の[NewSong]が選ばれます。

Point メモリーソングやディスクソングを選んでいる場合、その曲を削除しても、カレントメモリーに読み込まれている曲データは削除されません。ただし、その時点で読み込んだ元データがなくなったため、選曲画面に戻ると、曲名以外は[------]で表示されます。

Point 削除後、残った曲の番号は自動的に詰められます。

Point ディスクの中にあるフォルダーを削除すると、フォルダーの中のファイルがすべて削除されます。(CLP-170)

Point ディスクソングでフォルダーが表示されている場合(CLP-170)は、画面右下に「↑/↓」が表示されます。この場合、D【+】でフォルダーの中に入ることができます。元に(上の階層に)戻るときは D【−】を押します。

[Executing]の表示中は、決して電源を切ったり、フロッピーディスクを取り出したりしないでください。

基本編

曲名を変更する［RenameSong］

曲名を変更します。プリセットソングと［P-000: NewSong］は変更できません。

操作

基本操作は、65 ページをご覧ください。
手順 4 の部分は、下記に従って操作します。

4. ［SaveToMemory］の場合と同様の操作（P66）で、曲名を付け、実行します

［Executing］の表示中は、決して電源を切ったり、フロッピーディスクを取り出したりしないでください。

Point 曲名変更後、自動的に全曲アルファベット / アイウエオ順などに分類されて、番号が付け直されます。

基本編

フロッピーディスクを別のフロッピーディスクにコピーする[CopyDisk](CLP-170)

フロッピーディスクの内容を一括して別のフロッピーディスクにコピーします。

操作

基本操作は、65ページをご覧ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 コピー元のフロッピーディスクがディスクドライブに差し込まれているか確認します。

4-2 [Execute? →]の隣にあるB【－(NO)】【＋(YES)】を押します。

4-3 [InsrtTargetDisk]が表示されたらコピー元のディスクを抜き、コピー先のディスクを差し込みます。
コピーが完了すると[Completed]が表示されます。

Point コピー先のディスクは、コピー元のディスクと同じタイプのもの(2DD/2HD)をご使用ください。

InsrtTargetDisk=
コピー先のディスクを差し込んでください。

[Executing]の表示中は、決して電源を切ったり、フロッピーディスクを取り出したりしないでください。

基本編

フロッピーディスクをフォーマットする［FormatDisk］（CLP-170）

フロッピーディスクをクラビノーバ用にフォーマットします。

操作

基本操作は､65 ページをご覧ください。
手順 4 の部分は､下記に従って操作します。

4-1 フロッピーディスクがディスクドライブに差し込まれているか確認します。

4-2 [Execute? →]の隣にある B【－(NO)】【＋(YES)】を押します。
あとは画面の指示に従って操作します。

［Executing］の表示中は、決して電源を切ったり､フロッピーディスクを取り出したりしないでください。

基本編

ディスクを入れたとき曲を自動呼び出しする［FloppyDiskSongAutoOpen(フロッピーディスクソングオートオープン)］（CLP-170）

ディスクを入れたとき、曲を自動呼び出しする / しないを切り替えます。

操作

基本操作は65 ページをご覧ください。
手順4 の部分は、下記に従って操作します。

4. **D【－】【＋】で ON/OFF(オン／オフ) を選びます。**

表示文字の種類を切り替える［CharacterCode(キャラクターコード)］

曲名を表示 / 入力する際の文字の種類を切り替えます。
通常はカタカナ表示/ 入力ができる［Japanese(ジャパニーズ)］になっていますが、プリセットソング名などを原題で表示させたいときに［International(インターナショナル)］に切り替えてください。

選択範囲：Japanese(ジャパニーズ)、International(インターナショナル)
文字一覧

Japanese(ジャパニーズ)

0~9	A~Z	a~z	ア~ン	ァ~ォ	ャ	ュ	ョ	ッ	゛	゜	ー	。	「	」	、	・		!	#	$	%	&	’	(	)	+	,	-	.	;	=	@	[	]	^	_	`	{	}	~

International(インターナショナル)

0~9	A~Z	a~z	Ä	Ë	Ï	Ö	Ü	ä	ë	ï	ö	ü	à	è	ì	ò	ù	á	é	í	ó	ú	â	ê	î	ô	û	Ñ	ñ	ß	Ç	ç	º	¡	¿		!	#	$	%	&	’	(	)
+	,	-	.	;	=	@	[	]	^	_	`	{	}	~																														

基本編

録音した曲や市販のミュージックデータを再生する

録音機能（P61）を使って録音した曲や市販のミュージックデータを再生します。再生しながら、ご自身で演奏することもできます。

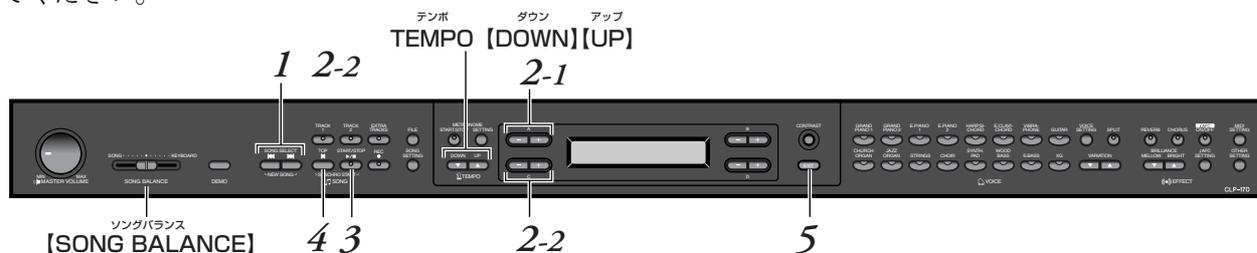
Point 曲データの容量が大きいとクラビノーバ本体に読み込めず、選曲できないことがあります。容量の上限の目安としては、およそ200KB〜300KBですが、曲データの内容により異なります。

Point 再生できる曲データの種類については、75ページをご覧ください。

Point クラビノーバの文字の種類（[CharacterCord]）を再生する曲のファイル名に適した種類に設定してください。

再生する

CLP-170でフロッピーディスクの曲を再生する場合は、フロッピーディスクをディスクドライブに差し込んでください。

操作

1. 選曲画面を表示させる

SONG SELECT【⏮】【⏭】のどちらかを押します。

選曲画面

2. 選曲する

2-1 A【－】【＋】で、[PresetSong] [MemorySong] [DiskSong]（CLP-170）の種類を選びます。

「MemorySong」は、クラビノーバ内部の保存用メモリーに曲がある場合に、「DiskSong」（CLP-170）は、曲データの入っているフロッピーディスクがディスクドライブに差し込まれている場合に表示されます。

2-2 C【－】【＋】またはSONG SELECT【⏮】【⏭】で、曲を選びます。

Point 「連弾や2台のピアノのための曲の一方のパートを録音し、それを再生しながら自分でもう一方のパートを弾く」という方法で、1人でアンサンブルを楽しむこともできます。

Point 【SONG SETTING】の[SongRepeat]（P93）で、全曲を連続再生させたり、1曲だけを繰り返し再生させたりすることができます。

Point ディスクソングでフォルダーが表示されている場合（CLP-170）は、画面右下に「↑/↓」が表示されます。この場合、D【＋】でフォルダーの中に入ることができます。元に（上の階層に）戻るときはD【－】を押します。

フォルダー
ファイルを種類別に分けて入れておく入れ物。CLP-170/150ではフォルダーを作ることができません。

Point 曲名が画面の表示範囲を超えている場合、D【＋】で1文字ずつ右へずらすことができます。元に戻す（1文字ずつ左へずらす）ときは、D【－】を押します。

基本編

3. 再生をスタートさせる

SONG【START/STOP】を押します。

弾くと同時に再生をスタートする(シンクロスタート)

曲を再生させながらご自身も演奏する場合、鍵盤を弾くと同時に再生をスタート(シンクロスタート)させることができます。

【TOP】を押したまま SONG【START/STOP】を押すと、SONG【START/ STOP】のランプが点滅し、シンクロスタート待機状態になります。

このあと鍵盤を弾くと、同時に再生もスタートします。

待機状態で【TOP】を押すと、シンクロスタートは解除されます。

選曲画面の B【－】【＋】で、再生中でもストップ中でも、小節を進めたり(早送り)戻したり(巻き戻し)することができます。

Point 再生といっしょにメトロノームを使うこともできます。この場合、再生をストップすると、メトロノームも同時に止まります。

再生中の小節数表示

再生しながら、演奏することもできます。この場合、録音された音色とは違う音色をパネルで選ぶと、再生音と違う音色で演奏することができます。その場合、SONG BALANCEで手弾き音と再生音の音色バランスを調節することができます。(P63)

SONG SELECT【⏮】【⏭】を押すと、選曲画面に戻ります。

Point 選曲画面で ...

- 曲の途中で停止中に、SONG SELECT【⏮】か C【－】を押すと、現在の曲の先頭に戻ります。ただし、ディスクソング(CLP-170)を選んでいて、その曲の前にフォルダーがある場合は、曲の再生中に SONG SELECT【⏮】【⏭】か C【－】【＋】を押すと、前にあるフォルダーが表示されます。
- 曲の再生中に、SONG SELECT【⏮】か C【－】を押すと、現在の曲の先頭に戻り、再生がスタートします。
- 曲の再生中に、SONG SELECT【⏭】か C【＋】を押すと、次の曲の再生がスタートします。

テンポを調節する

再生スタート前でも再生中でも、TEMPO【DOWN】【UP】を押してテンポを変更することができます。【DOWN】【UP】を同時に押すと、録音された曲に設定されているテンポに戻ります。

SONG SELECT【⏮】【⏭】を押すと、選曲画面に戻ります。

4. 再生をストップする

再生が終了すると、自動的にストップし、曲の先頭に戻ります。

途中でストップする場合は、【TOP】を押します。SONG【START/STOP】を押すと、押した位置でストップします。

基本編

5. 基本画面に戻る

【EXIT】を押します。

フロッピーディスクの曲を再生していた場合(CLP-170)は、フロッピーディスクをディスクドライブから取り出します。

トラックの再生をON/OFFする

選曲した時点では、データが入っているトラックボタン(【TRACK1】【TRACK2】【EXTRA TRACKS】)のランプが緑に点灯しています。

再生中でも停止中でも、ランプが点灯しているトラックのボタンを押すと、ランプが消灯し、そのトラックのデータが再生されなくなります。ボタンを押すごとに再生のON/OFFが切り替わります。

再生をOFFにしたパートをご自身で弾くこともできます。

Point 【SONG SETTING】の[FromToRepeat](P92)や[PhraseMark](P93)を使って、部分練習をすることもできます。

再生できる曲データの種類

CLP-170/150で再生できる曲データの各種フォーマット

CLP-170/150は、下記の基準に該当する曲データを再生することができます。

フロッピーディスクのフォーマット(CLP-170)

MS-DOS 720KB(キロバイト)フォーマットの3.5インチ2DDディスク

MS-DOS 1.44MB(メガバイト)フォーマットの3.5インチ2HDディスク

シーケンスフォーマット

SMF(スタンダードMIDIファイル)フォーマット0と1

ESEQ

CLP-170で録音した演奏データをディスクに保存するとSMF(スタンダードMIDIファイル)フォーマット0になります。

ディスクのフォーマットとは…(CLP-170)
データが書き込まれているディスクの書式の種類です。

シーケンスフォーマットとは…
演奏データの記録方式の種類です。

音色配列フォーマット

- XG（エックスジー）音色配列
- GM（ジーエム）システムレベル1音色配列
- DOC（ディーオーシー）音色配列（CLP-170）

CLP-170/150のパネルのXG（エックスジー）音色を使って録音した演奏データは、XG（エックスジー）対応の他の楽器でも再生することができます。XG（エックスジー）音色一覧は133ページに掲載されています。

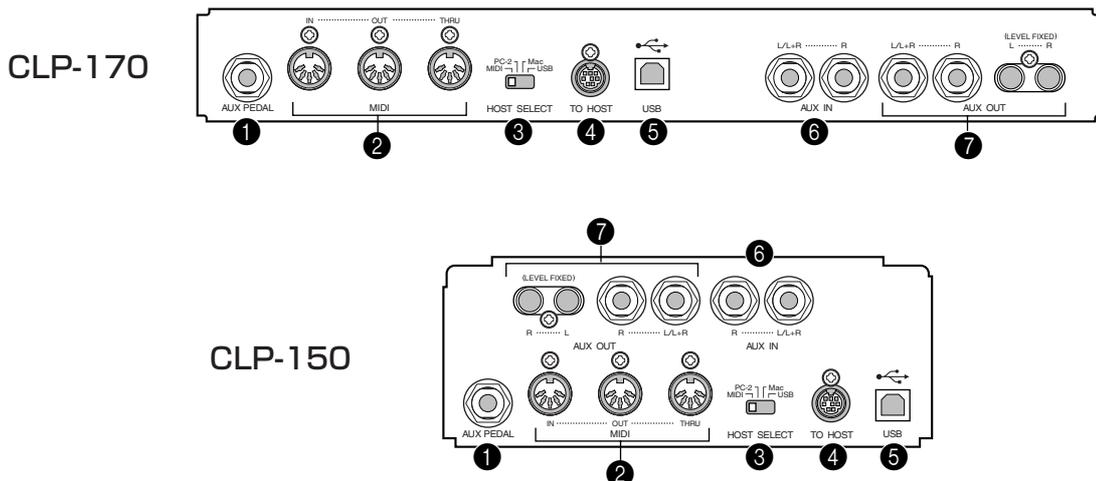
各フォーマットについて詳しくは、「データの互換性について」（P123）をご覧ください。

音色配列フォーマットとは…
音色を指定する番号のつけ方の種類です。

基本編

他の機器と接続する

端子について

外部のオーディオ機器と接続するときは、すべての機器の電源を切った上で行なってください。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にしてください。
感電または機器の損傷のおそれがあります。

❶AUX PEDAL端子

別売のフットコントローラーFC7や、フットスイッチFC4/FC5を接続する端子です。FC7を使うと、演奏中に手弾き音のボリュームをコントロールして演奏に抑揚を付けたり、いろいろな機能を設定して度合いをコントロールしたりすることができます。FC4/FC5を使うと、いろいろな機能を設定して、ON/OFFをコントロールすることができます。機能の設定は、【VOICE SETTING】の[AuxPedal]で行ないます(P101)。
また、SONG【START/STOP】の機能を割り当てることもできます(P111)。

❷MIDI【IN】【OUT】【THRU】端子

MIDI接続専用のケーブルを使って外部MIDI機器と接続する端子です。
MIDI端子を使う場合は上記HOST SELECTスイッチを【MIDI】に設定してください。

❸HOST SELECTスイッチ

MIDI機器やパーソナルコンピューターを接続する場合に、機器やパーソナルコンピューターの種類に応じて切り替えるスイッチです。
(詳しくは次項「パーソナルコンピューターと接続する」をご覧ください。)

❹【TO HOST】端子

パーソナルコンピューターに直接接続する端子です。
(詳しくは次項「パーソナルコンピューターと接続する」をご覧ください。)

❺【USB】端子

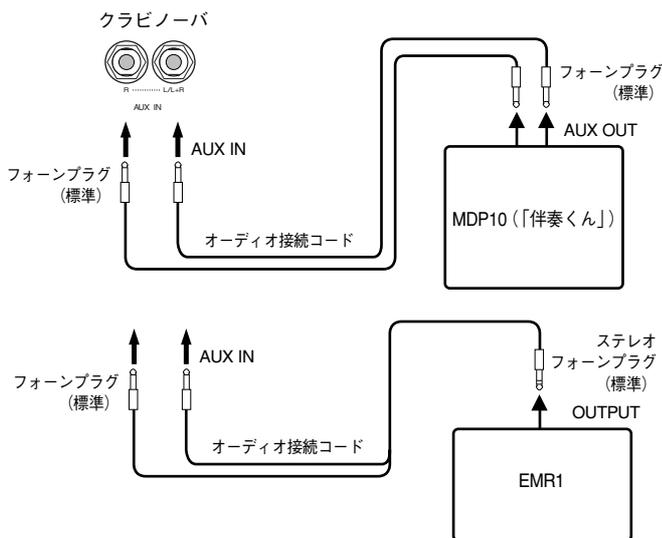
パーソナルコンピューターに直接接続する端子です。
(詳しくは次項「パーソナルコンピューターと接続する」をご覧ください。)

ペダルの抜き差しは、電源を切った状態で行なってください。

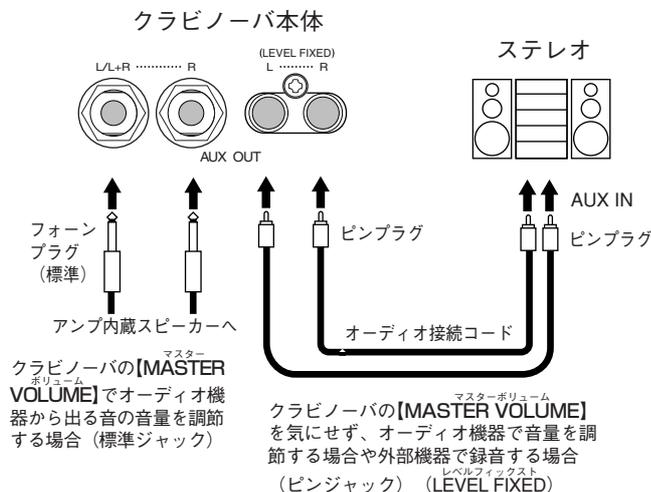
基本編

❻ AUX IN【R】【L/L+R】端子

他の楽器や外部機器の音をクラビノーバ本体のスピーカーから出すことができます。オーディオ接続コードを使って図のように接続します。

クラビノーバのAUX INを使う場合、電源を入れるときは、外部機器→クラビノーバの順に、電源を切るときは、クラビノーバ→外部機器の順に行なってください。

❼ AUX OUT【L】【R】（ピン端子）、【L/L+R】【R】（標準フォーン端子）

クラビノーバをステレオなどに接続してより大きな音を出したり、カセットテープレコーダーなどに接続して演奏を録音したりできます。オーディオ接続コードを使って図のように接続します。

クラビノーバの AUX OUT を使う場合、電源を入れるときは、クラビノーバ→外部オーディオ機器の順に、電源を切るときは、外部オーディオ機器→クラビノーバの順に行なってください。

Point AUX IN からの入力音にはクラビノーバ本体の【MASTER VOLUME】は効きますが、【REVERB】や【CHORUS】、【BRILLIANCE】(P48)は効きません。

Point モノ入力、モノ出力には、AUX IN【L/L+R】、AUX OUT【L/L+R】をご使用ください。

AUX OUT から出力した音を、AUX IN に戻さないでください。(AUX OUT から外部オーディオ機器に接続した場合、その機器から再びクラビノーバの AUX IN に接続しないでください。)
クラビノーバの AUX IN から入力された音はそのままクラビノーバの AUX OUT から出力されますので、オーディオ系の発振が起こり、正常な再生がなされないばかりでなく、両機器の故障の原因になります。

Point クラビノーバの【MASTER VOLUME】は AUX OUT(LEVEL FIXED)からの出力音には効きません。

Point オーディオ接続コード及び変換プラグは抵抗のないものをお使いください。

基本編

パーソナルコンピューターと接続する

パーソナルコンピューター用の音楽ソフトを、クラビノーバの【TO HOST】/MIDI【IN】【OUT】【THRU】/【USB】端子とパーソナルコンピューターをつないで楽しむことができます。

「パソコン活用マニュアル　こんなことできます！クラビノーバ＋パソコン」について
クラビノーバとパーソナルコンピューターを接続してどんなことができるのか、また接続に必要なものや接続の仕方などについて、わかりやすく説明したオンラインマニュアル（PDF）を、インターネットのホームページ（下記）に掲載しております。閲覧/ダウンロードしてぜひご活用ください。

ヤマハマニュアルライブラリー（電子楽器）　http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/
（クラビノーバのページに掲載してあります。）

クラビノーバとコンピューターを接続する場合、3つの方法があります。

1. コンピューターのシリアルポートと、クラビノーバの【TO HOST】端子を使った接続方法（P80）
2. MIDIインターフェース機器と、クラビノーバのMIDI端子を使った接続方法（P82）
3. コンピューターのUSB端子と、クラビノーバの【USB】端子を使った接続方法（P83）

詳しくは次ページ以降をご覧ください。

Point　パーソナルコンピューターと接続する場合は、最初に、クラビノーバとコンピューターの電源を切った状態で、ケーブル接続、HOST SELECTスイッチの設定を行ない、その後コンピューター → クラビノーバの順番で、電源を入れてください。

Point　クラビノーバとパーソナルコンピューターをつないで使用しない場合は、必ず【TO HOST】端子と【USB】端子からケーブルを抜いてください。ケーブルを接続したままだと、クラビノーバが正常に動作しないことがあります。

Point　HOST SELECTスイッチの設定によって、使える端子が異なります。

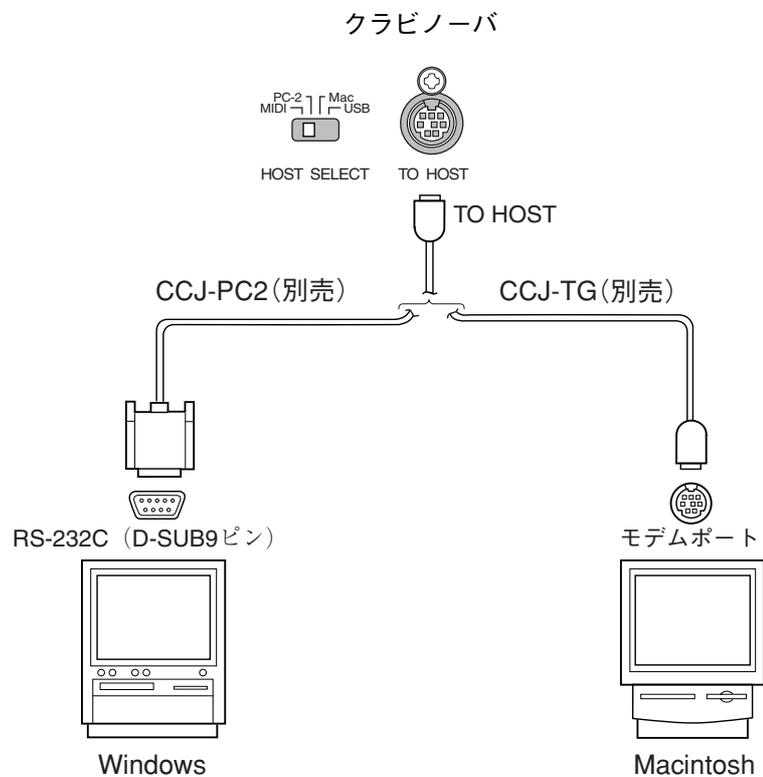
HOST SELECTスイッチの設定	使える端子
【MIDI】	【MIDI】端子(【IN】【OUT】【THRU】共)
【PC-2】,【Mac】	【TO HOST】端子
【USB】	【USB】端子

基本編

1. コンピューターのシリアルポートと、クラビノーバの【TO HOST】端子を使った接続方法

コンピューターのシリアルポート（RS-232C端子やRS-422端子）とクラビノーバの【TO HOST】端子を接続します。
この方法では、クラビノーバがMIDIインターフェース機器（コンピューターとMIDI機器の仲立ちをする機器）の役割も果たすため、専用のMIDIインターフェース機器は不要です。

接続方法

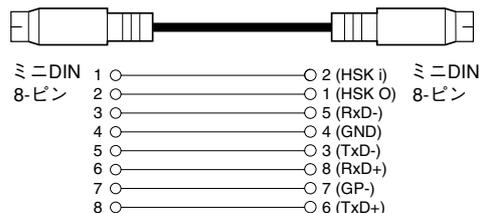
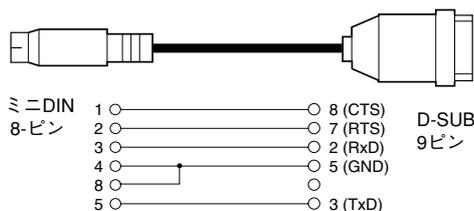
コンピューターのシリアルポート（RS-232C 端子や RS-422 端子）を、専用のシリアルケーブルで、クラビノーバの【TO HOST】端子に接続します。

Windows をご使用のお客様へ（MIDI ドライバーについて）

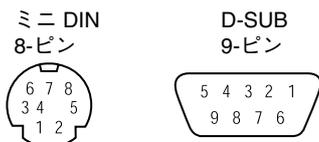
コンピューターのシリアルポートと CLP-170/150 の【TO HOST】端子を接続して、データのやり取りをするためには、指定の MIDI ドライバー（YAMAHA CBX Driver［Windows 対応］）をコンピューターにインストールする必要があります。
YAMAHA CBX Driver は、インターネットのヤマハホームページ / XG ライブラリー→
http://www.yamaha.co.jp/xg
からダウンロードするか、同梱のアクセサリーCD-ROM からインストールすることができます。

接続するシリアルケーブルの種類と内部配線図

接続するコンピューターの種類に合わせて、下記のシリアルケーブルを使用してください。

- **Windows 用（シリアル端子が D-SUB9 ピンの場合）**
  8 ピンミニ DIN → D-SUB 9 ピンケーブル
  （YAMAHA CCJ-PC2 または同等品）

- **Macintosh 用**
  システムペリフェラル→ 8 ケーブル
  （YAMAHA CCJ-TG または同等品）

- **プラグのピン番号**
  各プラグのピン番号は下記のとおりです。

オモテから見たピン番号

クラビノーバの HOST SELECT スイッチの設定

接続するパーソナルコンピューターの種類によって、クラビノーバの HOST SELECT スイッチを切り替えます。

- Macintosh：
  【Mac】（ボーレート =31,250bps、1MHz のクロックを使用）

- Windows：
  【PC-2】（ボーレート =38,400bps）

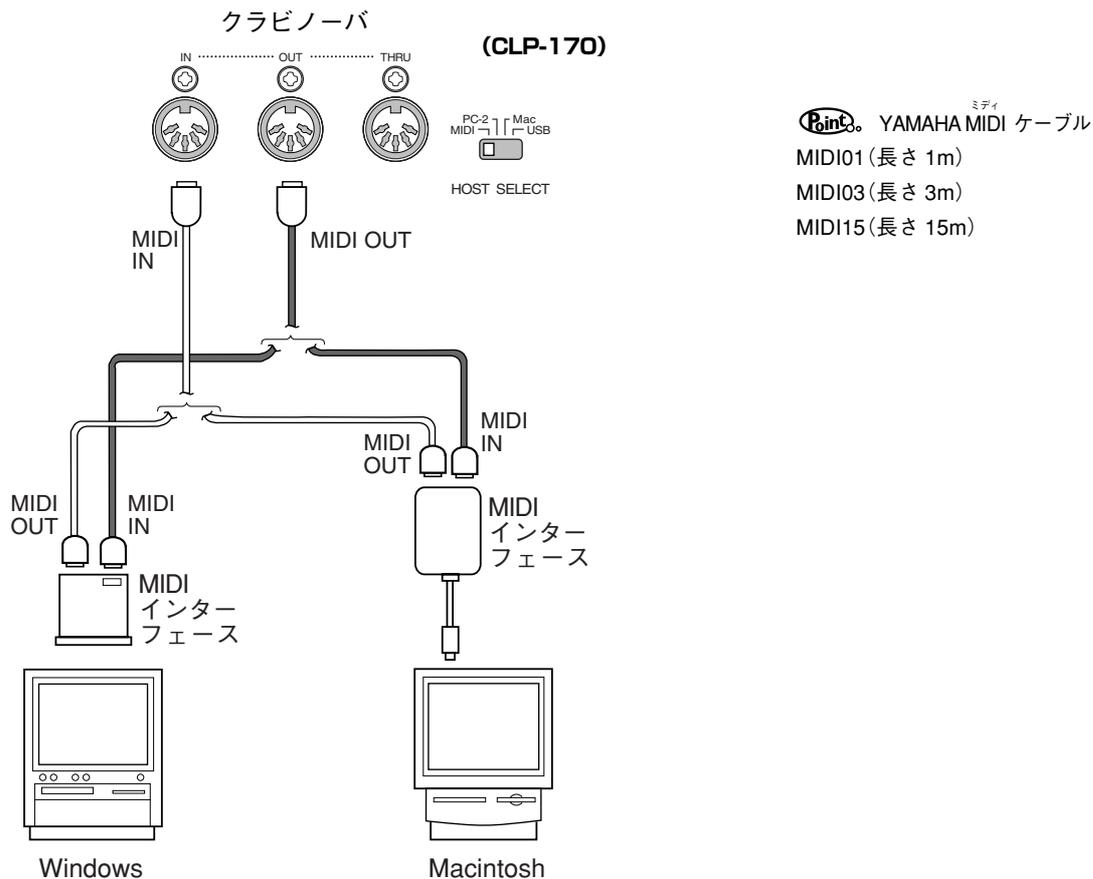
Point 使用するソフトウェアの種類によって、上記の設定では動作しないものがあります。お使いになるソフトウェアの取扱説明書をご覧いただき、適合するボーレートの位置に HOST SELECT スイッチを設定してください。

基本編

2. MIDI インターフェース機器と、クラビノーバの MIDI 端子を使った接続方法

接続方法

MIDIインターフェース機器を通じてクラビノーバの MIDI端子に接続します。専用の MIDIケーブルを使います。

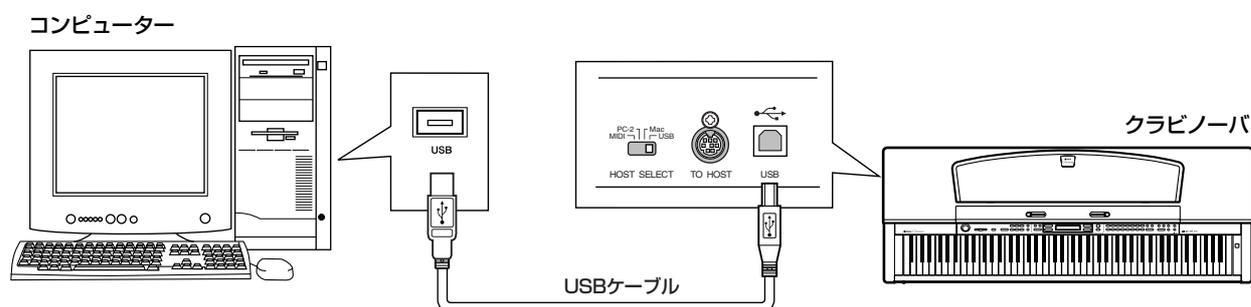
YAMAHA MIDI ケーブル
MIDI01(長さ 1m)
MIDI03(長さ 3m)
MIDI15(長さ 15m)

クラビノーバの HOST SELECT スイッチの設定

クラビノーバの HOST SELECT スイッチを【MIDI】に設定します。

3. コンピューターの USB 端子と、クラビノーバの USB 端子を使った接続方法

クラビノーバとコンピューターを接続することにより、コンピューターとクラビノーバの間で MIDI データをやり取りすることができます。また、付属のファイルユーティリティ(コンピューター用ソフトウェア)を使って、コンピューターとクラビノーバの保存用メモリーとの間でファイルのやり取りをすることもできます。

接続方法

コンピューターの USB 端子を、USB ケーブルで、クラビノーバの【USB】端子に接続します。

USB 端子には A 端子と B 端子の 2 種類がありますが、クラビノーバの USB 端子は B 端子になります。USB ケーブルの A タイプのコネクターをコンピューターの USB 端子に、B タイプのコネクターをクラビノーバの USB 端子に接続してください。

クラビノーバの HOST SELECT スイッチの設定

クラビノーバの HOST SELECT スイッチを【USB】に設定します。

USB ドライバーについて

コンピューターの USB 端子とクラビノーバの USB 端子を接続してデータのやりとりをするためには、指定の USB ドライバー(YAMAHA USB MIDI Driver)をコンピューターにインストールする必要があります。

YAMAHA USB MIDI Driver は同梱のアクセサリーCD-ROM からインストールすることができます。

YAMAHA USB MIDI Driver は、下記の OS に対応しています。

Windows 98/98SE/Me/2000/XP Home Edition/XP Professional

Mac OS8.6 ～ 9.2.2 (Mac OS X および Classic 環境は未対応)

基本編

USBに関するご注意

- コンピューターでMIDI(ミディ)を扱う場合、お使いのコンピューターや目的にあったMIDI(ミディ)アプリケーションソフトが必要になります。
- クラビノーバとコンピューターをUSBケーブルで接続する場合は、必ずUSBケーブルを接続してからクラビノーバの電源を入れてください。
  また、USB MIDI(ミディ)を扱うアプリケーションソフトが立ち上がった状態で、クラビノーバの電源を入れたり切ったりしないでください。
- クラビノーバはUSB接続後しばらくしてから通信を開始します。
- クラビノーバとコンピューターをUSBケーブルで接続する場合は、ハブを経由せずに直接接続してください。
- コンピューターの状態によっては、クラビノーバの状態が不安定になることがあります。コンピューターが不安定になるような使い方をしないでください。
- 以下の状態でクラビノーバの電源オン/オフまたはUSBケーブルの抜き差しをすると、コンピューターのシステムに異常が発生し停止したり(ハングアップ)、クラビノーバの機能が停止したりする恐れがあります。
  - ドライバーインストール中
  - OS起動中または終了途中
  - サスペンド(スリープ)中
  - MIDI(ミディ)アプリケーションが起動している状態
- 以下の行為をすると、同様にコンピューターがハングアップしたりクラビノーバの機能が停止したりする恐れがあります。
  - 頻繁な電源のオン/オフやケーブルの抜き差し
  - MIDI(ミディ)データ転送中の省電力(スリープ)モードへの移行、スリープモードからの復帰
  - クラビノーバが電源オンの状態でのケーブルの抜き差し
  - 大量にデータが流れている状態でのクラビノーバの電源オン/オフ、コンピューターの起動、またはドライバーのインストール

詳細設定編

詳細設定について

音の高さの微調整やメトロノームの音色選択、曲の繰り返し再生など、クラビノーバをさらに便利に使いこなすための詳細設定ができます。各設定項目の基本操作については、89ページをご覧ください。

設定項目の一覧表

以下の項目が用意されています。

曲の録音 / 再生に関する詳細設定【SONG SETTING（ソング セッティング）】

項目	表示	ページ
音符のタイミングのずれを修正する	Quantize（クオンタイズ）	（P91）
最初の発音からすぐにスタートさせるかどうかを決める	QuickPlay（クイックプレイ）	（P92）
各チャンネルの中身を聞いて確かめる	ChannelListen（チャンネルリッスン）	（P92）
1チャンネル単位でデータを消去する	ChannelClear（チャンネルクリア）	（P92）
範囲指定して繰り返し再生する	FromToRepeat（フロムトゥーリピート）	（P92）
フレーズマークを使って再生する	PhraseMark（フレーズマーク）	（P93）
曲単位で繰り返し再生する	SongRepeat（ソングリピート）	（P93）

メトロノームに関する詳細設定 METRONOME（メトロノーム）【SETTING（セッティング）】

項目	表示	ページ
メトロノームの拍子設定	TimeSignature（タイムシグネチャー）	（P94）
メトロノームの音量設定	MetronomeVolume（メトロノームボリューム）	（P94）
メトロノームの音色設定	MetronomeSound（メトロノームサウンド）	（P94）

音色に関する詳細設定【VOICE SETTING】

* が付いている項目は、デュアルの場合、第 1 音色と第 2 音色についてそれぞれ設定します。

項目	表示	ページ
オクターブの設定 *	Octave	（P96）
音量の設定 *	Volume	（P96）
左右の音の位置の設定 *	Pan	（P96）
音の高さの微調整（デュアルの場合のみ）	Detune	（P96）
リバーブタイプの設定	ReverbType	（P97）
リバーブのかかり具合の設定 *	ReverbSend	（P97）
コーラスタイプの設定	ChorusType	（P97）
コーラスのかかり具合の設定 *	ChorusSend	（P97）
コーラス ON/OFF の設定	ChorusOnOff	（P98）
DSP タイプの設定 *	DSP Type（DSP）	（P98）
ビブラフォンのビブラート効果のスピードの設定 *	VibeRotorSpeed（RotorSpeed）	（P98）
ビブラフォンのビブラート効果 ON/OFF の設定 *	VibeRotorOnOff（RotorOnOff）	（P99）
ロータリースピーカーの回転スピードの設定 *	RotarySpeed（Rot.Speed）	（P99）
DSP 効果のかかり具合の設定 *	DSPDepth	（P99）
音の明るさを調節する *	Brightness	（P99）
レゾナンス効果を調節する *	HarmonicContent（Harmonic）	（P99）
イコライザーの低域周波数を調節する *	EQ LowFreq.（EQ L.Freq）	（P100）
イコライザーの低域ゲイン値（増幅量）を調節する *	EQ LowGain	（P100）
イコライザーの高域周波数を調節する *	EQ HighFreq.（EQ H.Freq）	（P100）
イコライザーの高域ゲイン値（増幅量）を調節する *	EQ HighGain	（P100）
タッチに対する音量変化度合の設定 *	TouchSense	（P100）
右ペダルの機能設定	RPedal	（P101）
まん中のペダルの機能設定	MPedal	（P101）
左ペダルの機能設定	LPedal	（P101）
外部ペダルの機能設定	AuxPedal	（P101）

iAFC に関する詳細設定【iAFC SETTING】（CLP-170）

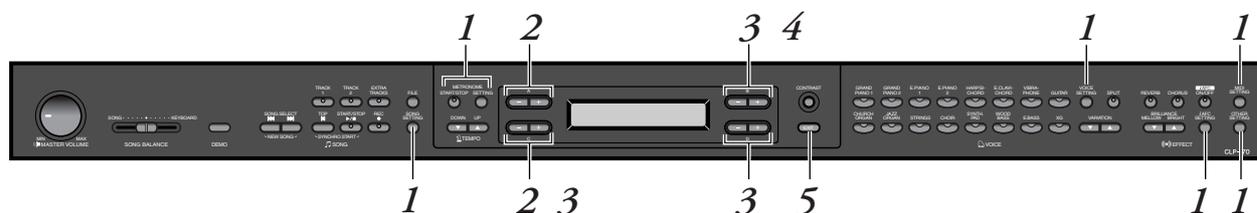
項目	表示	ページ
iAFC タイプの選択	iAFC Type	（P102）
iAFC のかかり具合の設定	iAFC Depth	（P102）
iAFC のキャリブレーション（自動調整）をする	Calibration	（P103）
iAFC の設定を基本設定に戻す	iAFC Default	（P103）

MIDIに関する詳細設定【MIDI SETTING】

項目	表示	ページ
MIDI送信チャンネルの設定	MidiOutChannel	(P105)
MIDI受信チャンネルの設定	MidiInChannel	(P105)
ローカルコントロールON/OFFの設定	LocalControl	(P106)
手弾き音か曲再生音のどちらをMIDI送信するかの設定	MidiOutSelect	(P106)
MIDI受信するデータの種類の設定	ReceiveParameter	(P106)
MIDI送信するデータの種類の設定	TransmitParameter	(P106)
パネル初期設定データの送信	InitialSetup	(P107)
音色設定データのバルクダンプの実行	VoiceBulkDump	(P107)

その他の詳細設定【OTHER SETTING】

項目	表示	ページ
タッチ感度の選択	TouchResponse	(P108)
音の高さの微調整	Tune	(P108)
ピアノ音色の調律曲線の選択	PianoTuningCurve	(P108)
音律の選択	Scale	(P109)
スプリットポイントを決める	SplitPoint	(P109)
キー(調)を変える	Transpose	(P109)
ソフトペダルのかかり具合の設定	SoftPedalDepth	(P110)
弦共鳴音(ストリングレゾナンス)のかかり具合の設定	StringResonanceDepth	(P110)
ダンパーペダル使用時の共鳴効果(サステインサンプリング)のかかり具合の設定	SustainSamplingDepth	(P110)
キーオフ音の音量設定	KeyOffSamplingDepth	(P110)
ビブラフォンのペダル機能の選択	VibraphonePedalMode	(P110)
SONG【START/STOP】機能のペダルへの割り当て	PedalStart/Stop	(P111)
外部ペダルのタイプ選択	AuxPedalType	(P111)
ダンパーペダルが効き始めるポイントの設定	HalfPedalPoint	(P111)
ピッチベンド幅の設定	PitchBendRange	(P111)
スピーカーのON/OFFを切り替える設定	Speaker	(P111)
電源OFF時に保存する項目の設定	MemoryBackUp	(P112)
基本設定に戻す	FactorySet	(P112)

詳細設定の操作

操作

1. セッティングモードに入る

設定したい内容に応じて、セッティングボタン【SONG SETTING】(ソング セッティング)、METRONOME(メトロノーム)【SETTING】(セッティング)、【VOICE SETTING】(ボイス セッティング)、【iAFC SETTING】(セッティング)(CLP-170)、【MIDI SETTING】(ミディ セッティング)、【OTHER SETTING】(アザー セッティング)を押し、それぞれのセッティングモードに入ります。

これ以降いつでも【EXIT】(エグジット)を押すとセッティングモードを抜けることができます。

2. 設定する項目または音色パートを選ぶ

セッティングボタン、A【−】【+】、C【−】【+】を必要な回数押します。

3. 選択または設定する

選んだ項目、パートによってさらに項目が画面に表示されますので、B【−(NO)】【+(YES)】、C【−】【+】、D【−】【+】を押して選択または設定します。

設定値については【−】と【+】を同時に押すと、基本設定に戻ります。

4. データを書き込む / 実行する / 記憶させる

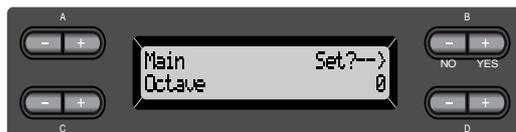
項目によって次の方法があります。

[Execute?->]または[Start?->]が表示される場合

B【＋(YES)】を押すと[Sure?-->](いいですか？)と確認表示が出ます。もう一度 B【＋(YES)】を押すと[Executing](実行中)の表示になり、データが書き込まれる(または実行が完了する)と[Completed](完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。中止する場合は[Sure?-->]のところでB【－(NO)】を押します。

[Set?->]が表示される場合

B【＋(YES)】を押すと[Executing](実行中)の表示になり、データが記憶されると[Completed](完了)の表示が 3 秒間出て元の画面に戻ります。

ただし、[Calibration](P103)、[VoiceBulkDump](P107)終了時に表示される[Completed]は、3 秒たっても元の画面に戻りません。パネル上の好きなボタンを押して、元の画面に戻してください。

5. セッティングモードを抜ける

【EXIT】を押します。

曲の録音/再生に関する詳細設定【SONG SETTING】

現在選ばれている曲について詳細設定ができます。まず、詳細設定をしたい曲を、[PresetSong]、[MemorySong]、[DiskSong](CLP-170)の中から選んでおきます(P73)。

操作

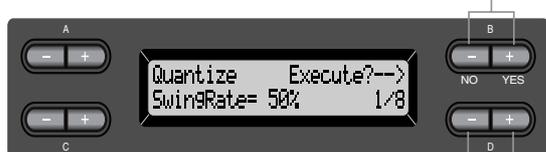
曲を選んでから、【SONG SETTING】を押して、ソングセッティングモードに入ります。

音符のタイミングのずれを修正する[Quantize]

Quantize=音符などのタイミングを補正する機能

音符のタイミングのずれを修正することができます。たとえば、録音した曲の音符を正確に 8 分音符や 16 分音符に修正したり、曲全体のノリを跳ねた感じ(スイング感のあるリズム)に変えたりすることができます。

・ 修正や変更は 1 曲単位で実行されます。
・ 再生して音を確認しながら設定を変更することができます。[Execute ?-->]でデータを書き替えます。

操作は P89 を参照してください。

修正する音符の単位の選択範囲:

OFF

1/4........... 4 分音符

1/8........... 8 分音符

1/12......... 8 分 3 連音符

1/16......... 16 分音符

1/24......... 16 分 3 連音符

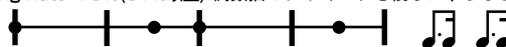
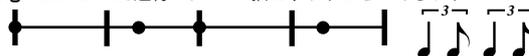
修正する音符の単位で[1/8]と[1/16]を選んだ場合は、[SwingRate=**%]が表示され、全体的に跳ねた感じ(スイング感のあるリズム)に変更することができます。

設定範囲:

0% ~ 100%

修正する音符の単位[1/8]の場合

Point 修正した曲データは、[MemorySong]か[DiskSong](CLP-170)に保存してください(P65)。

詳細設定編

最初の発音からすぐにスタートさせるかどうかを決める[QuickPlay]

弱起の曲や最初の音の前に空白がある曲を再生する場合に、実際に音が鳴るところから再生するか、休符や空白を含めて曲のデータどおりに再生するかを選びます。
操作はP89を参照してください。

選択範囲:
On... 実際に音が鳴るところから再生
Off .. 休符や空白を含めて曲のデータどおりに再生

弱起の曲:小節の途中から始まる曲

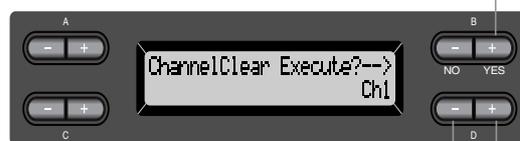
各チャンネルの中身を聞いて確かめる[ChannelListen]

チャンネル別の中身を確認するために、1チャンネルだけを選んで再生させることができます。
実際の音が鳴るところからすぐに再生されます。
操作はP89を参照してください。

選択範囲:
Ch1 ~ Ch16

Point データのないチャンネルは表示されません。ただし曲データによって、データのないチャンネルも含めて全チャンネル表示される場合もあります。

1チャンネル単位でデータを消去する[ChannelClear]

1~16チャンネルの中から、1チャンネルずつ選んでデータを消去することができます。
操作はP89を参照してください。

選択範囲:
Ch1 ~ Ch16、ALL(すべてのチャンネル)

Point
- データのないチャンネルは表示されません。ただし曲データによって、データのないチャンネルも含めて全チャンネル表示される場合もあります。
- 変更した曲データは、[MemorySong]か[DiskSong](CLP-170)に保存してください(P65)。

範囲指定して繰り返し再生する[FromToRepeat]

再生する範囲を自由に指定して、曲の繰り返し再生をすることができます。再生する範囲は1拍単位で指定できます。
- 終わりの位置に指定した拍の直前で繰り返します。
- [Repeat On]にして曲の再生をスタートすると、カウント音に続いて、指定した範囲の再生がスタートします。【TOP】を押すまで繰り返し再生されます。
- [Repeat Off]の場合は、通常どおりの再生になります。

操作はP89を参照してください。

Point 曲の再生中には、下記のボタンを押して繰り返し位置を指定することができます。
C【－】【＋】........繰り返しの始まりの位置
D【－】【＋】........繰り返しの終わりの位置

Point 新しい曲を選ぶと、指定した範囲は自動的に解除され、リピートモードもOffになります。

フレーズマークを使って再生する [PhraseMark]

「ピアノ アンサンブル」(P125)の曲が選ばれている場合、楽譜に書いてあるフレーズ番号を指定して、フレーズマークの位置から再生したり、そのフレーズだけ繰り返し再生させることができます。

・［Repeat On］の場合は、曲の再生をスタートすると、カウント音に続いて、指定したフレーズの再生がスタートします。【TOP】を押すまで繰り返し再生されます。
・［Repeat Off］の場合は、フレーズ番号の位置からの通常再生になります。

操作はP89を参照してください。

フレーズ番号の指定範囲：
Off(指定なし)
1～その曲の最終フレーズ番号
・「ピアノアンサンブル」以外の曲が選ばれている場合は、Offに固定となります。

曲単位で繰り返し再生する [SongRepeat]

ピアノ50曲(プリセットソング)やフロッピーディスク(CLP-170)に入っている曲全曲を連続再生させたり、1 曲を繰り返し再生させることができます。

・曲の再生をスタートすると、現在パネル上で選ばれている曲が再生されたあと、指定した範囲の曲の連続再生が始まります。【TOP】を押すまで繰り返し再生されます。

操作はP89を参照してください。

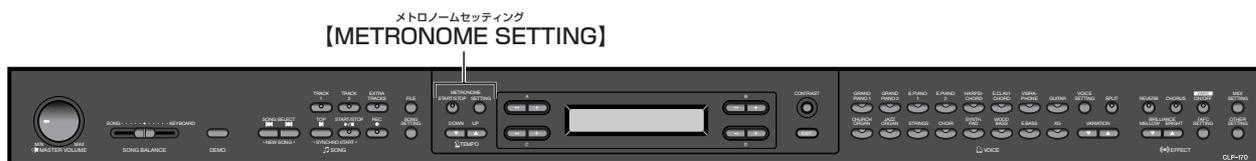
選択範囲：
DiskSongs..........現在ディスクドライブに入っているフロッピーディスクの中の全曲
MemorySongs....現在クラビノーバの本体メモリーに入っている全曲
Disk+Memory ... ［DiskSongs］と［MemorySongs］の全曲
PresetSongs........ピアノ50曲(プリセットソング)全曲
ALL ....［DiskSongs］と［MemorySongs］と［PresetSongs］の全曲
OneSong 現在パネル上で選ばれている1曲

メトロノームに関する詳細設定 METRONOME【SETTING】

メトロノームの拍子、音量、音色を設定することができます。

操作

METRONOME【SETTING】を押して、メトロノームセッティングモードに入ります。

【METRONOME SETTING】

メトロノームの拍子設定 [TimeSignature]

TimeSignature= 拍子記号

操作は P89 を参照してください。

拍子の分子の数字を指定する

拍子の分母の数字を指定する

たとえば、3/4 拍子にしたい場合は、C【−】【+】で[3]、D【−】【+】で[4]を選びます。

分子の設定範囲:

1 〜 16

分母の設定範囲:

2、4、8

メトロノームの音量設定 [MetronomeVolume]

操作は P89 を参照してください。

設定範囲:

0 〜 127

メトロノームの音色設定 [MetronomeSound]

操作は P89 を参照してください。

設定範囲:

BellOff............ カチカチというメトロノームの音
EnglishVoice .. カチカチ音＋英語で「1、2、3、4」
GermanVoice.. カチカチ音＋ドイツ語で「1、2、3、4」
JapaneseVoice カチカチ音＋日本語で「1、2、3、4」
FrenchVoice ... カチカチ音＋フランス語で「1、2、3、4」
SpanishVoice.. カチカチ音＋スペイン語で「1、2、3、4」
BellOn .... カチカチ音＋ベル音

Point. メトロノームを無拍子で鳴らしたい場合は、[BellOff]を選びます。

詳細設定編

音色に関する詳細設定【VOICE SETTING（ボイス セッティング）】

デュアルやスプリット音色に関する諸設定や、音色効果に関する細かい設定をすることができます。音色（または音色の組み合わせ）ごとに個別に設定します。鍵盤を弾いて音を確認しながら変更することができます。

操作

1. **音色を選んでから、【VOICE SETTING（ボイス セッティング）】を押して、ボイスセッティングモードに入ります。**

2. **続いて　A【−】【＋】を押して設定や変更をする音色パートを選びます。**

表示される音色パートの範囲は、現在選ばれている音色によって変わります。

Main（メイン）	MAIN（メイン）　側の音色（単音色、スプリットのときに表示されます）
Main（メイン） × Layer（レイヤー）	MAIN（メイン） 側の第1音色と第2音色（MAIN（メイン） 側がデュアルのときに表示されます）
Left（レフト）	LEFT（レフト） 側の音色（スプリットのときに表示されます）
Left（レフト） × Layer（レイヤー）	LEFT（レフト） 側の第1音色と第2音色（LEFT（レフト） 側がデュアルのときに表示されます）

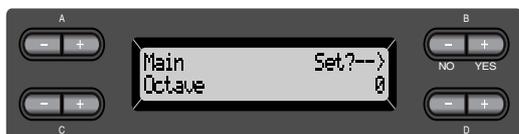
Layer（レイヤー） ＝重ね

詳細設定編

Point ＊がついている項目は、デュアルの場合、第１音色と第２音色についてそれぞれ設定します。

Point （　）の中の設定名は、デュアルのときの表示です。

オクターブの設定＊[Octave]

同じ鍵盤の音の高さをオクターブ単位で上下にシフトさせることができます。
操作はP89を参照してください。

デュアルの場合

設定の対象となる音色（第1音色または第2音色）

設定範囲：
－2(2オクターブ下)～0(シフトしない)～＋2(2オクターブ上)

音量の設定＊[Volume]

音色パートごとに音量を設定することができます。
操作はP89を参照してください。

デュアルの場合

設定の対象となる音色（第1音色または第2音色）

設定範囲：
0～127

左右の音の位置の設定＊[Pan]

Pan＝左右に動かす

音が左右のどのあたりから聞こえてくるようにするかを設定します。
操作はP89を参照してください。

デュアルの場合

設定の対象となる音色（第1音色または第2音色）

設定範囲：
L64(左寄り)～C(中央)～R63(右寄り)

音の高さの微調整（デュアルの場合のみ）[Detune]

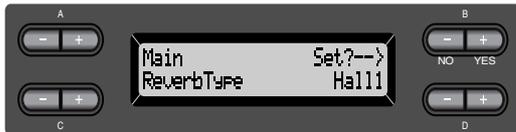
Detune＝チューニングをずらす

デュアルで選んだ2音色の音の高さを微妙にずらすことができます。
操作はP89を参照してください。

設定範囲：
－20～＋20(＋方向で第1音色の音が高く第2音色の音が低くなる。－方向はその逆)

詳細設定編

リバーブタイプの設定[ReverbType]

Point 音色パートの［Left］と［Left×Layer］には設定できません。

操作は P89 を参照してください。

設定範囲：

Room .. 部屋のような残響
Hall1 ... コンサートホールのような残響
Hall2 ... Hall1 より少し長めの残響
Stage ... ソロ楽器向きの残響
Plate .... 金属板の振動を利用したような残響

リバーブのかかり具合の設定 * [ReverbSend]

Point ReverbSend の設定が 0 の場合はリバーブ効果はかかりません。

操作は P89 を参照してください。

デュアルの場合

設定の対象となる音色（第1音色または第2音色）

設定範囲：

0 ～ 127

コーラスタイプの設定[ChorusType]

Point 音色パートの［Left］と［Left×Layer］には設定できません。

操作は P89 を参照してください。

設定範囲：

Chorus.....豊かな広がりを加える効果
Celeste ....うねりと広がりを加える効果
Flanger....ジェット機の上昇、下降音のようなうねりを加える効果

コーラスのかかり具合の設定 * [ChorusSend]

操作は P89 を参照してください。

デュアルの場合

設定の対象となる音色（第1音色または第2音色）

設定範囲：

0 ～ 127

コーラス ON/OFF の設定 [ChorusOnOff]

音色ごとにパネルの【CHORUS】ボタンの ON/OFF を設定することができます。音色を選ぶと、ここでの設定に従って自動的に【CHORUS】の ON/OFF が切り替わります。

Point ここで ON になっていても、ChorusSend の設定が 0 の場合はコーラス効果はかかりません。

操作は P89 を参照してください。

設定範囲:

On/Off

DSP タイプの設定 * [DSP Type (DSP)]

リバーブ、コーラス以外の音色効果をここで選んでかけることができます。

操作は P89 を参照してください。

設定範囲:

DelayLCR............左、中央、右の 3 つの位置でかかるディレイ(音を遅らせる)効果

DelayLR..............左右 2 つの位置でかかるディレイ効果

Echo.....................「こだま」のようなディレイ効果

CrossDelay..........左右 2 つのディレイを交差してかけた効果

Symphonic...........豊かで奥行きのある響きを作る効果

RotarySpeaker.....ロータリースピーカー(回転スピーカー)を使っているようなビブラート感が得られる効果

Tremolo...............音量が周期的に変化する効果

VibeRotor............ビブラフォン特有のビブラート

AutoPan...............音が左右、前後に揺れ動くような効果

Phaser.................位相を周期的に変化させ、音にうねりを持たせる効果

AutoWah.............ワウフィルターの中心周波数を周期的に変化させる効果

SoundBoardRev...ピアノの響板の響き

Off.......................効果なし

ビブラフォンのビブラート効果のスピードの設定 * [VibeRotorSpeed(RotorSpeed)]

Rotor= 電動機などの回転子

上記の DSP Type で VibeRotor を選んだときだけ表示されます。

Vibraphone を選んでいて VibeRotor ペダルを使っている場合の、ビブラート効果の音揺れのスピードを設定します。

操作は P89 を参照してください。

設定範囲:

1 ～ 10

ビブラフォンのビブラート効果 ON/OFF の設定 *[VibeRotorOnOff (RotorOnOff)]

上記のDSPTypeでVibeRotorを選んだときだけ表示されます。

VibeRotor ペダルを使っている場合の、ビブラート効果の ON/OFF を設定します。
操作は P89 を参照してください。

設定範囲:
On/Off

ロータリースピーカーの回転スピードの設定 *[RotarySpeed(Rot.Speed)]

上記の DSPType でRotarySpeaker を選んだときだけ表示されます。

ロータリースピーカーエフェクトの回転スピードを設定します。
操作は P89 を参照してください。

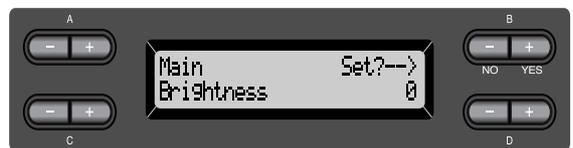
設定範囲:
Slow/Fast

DSP 効果のかかり具合の設定 * [DSPDepth]

DSP 効果(P98)のかかり具合を設定します。
DSPType の中には DSPDepth の設定ができないものがあります。
操作は P89 を参照してください。

設定範囲:
1(ほどんどエフェクトのかかっていない元の音だけを出力)～ 127(エフェクトのかかった音だけを出力)

音の明るさを調節する *[Brightness]

操作は P89 を参照してください。

設定範囲:
－ 64 ～＋ 63

レゾナンス効果を調節する * [HarmonicContent(Harmonic)]

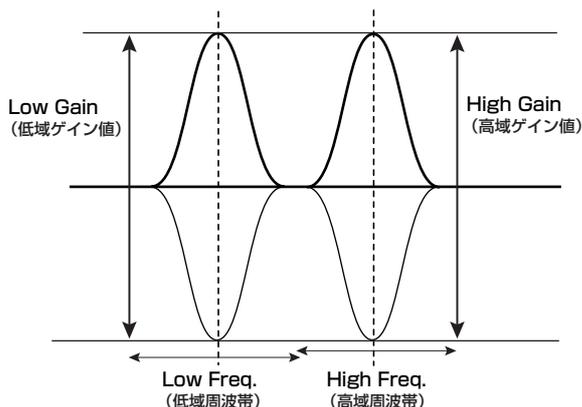
操作は P89 を参照してください。

設定範囲:
－ 64 ～＋ 63

Point。 レゾナンスの値を上げると、音に独特のクセを付けることができます。

詳細設定編

イコライザーの低域周波数を調節する * [EQ LowFreq.(EQ L.Freq)]

イコライザーとは・・・
音を 2 つの周波数帯域に分け、それぞれのバンドごとにゲイン値（増幅量）を上げ下げして好みの音質を作る機能です。

操作は P89 を参照してください。

設定範囲：
32 Hz ～ 2.0 KHz

イコライザーの低域ゲイン値（増幅量）を調節する * [EQ LowGain]

操作は P89 を参照してください。

設定範囲：
－ 12 ～＋ 12 dB

イコライザーの高域周波数を調節する * [EQ HighFreq.(EQ H.Freq)]

操作は P89 を参照してください。

設定範囲：
500 Hz ～ 16.0 KHz

イコライザーの高域ゲイン値（増幅量）を調節する * [EQ HighGain]

操作は P89 を参照してください。

設定範囲：
－ 12 ～＋ 12 dB

タッチに対する音量変化度合の設定 * [TouchSense]

タッチに対する音量変化幅/音量の出やすさを設定します。ハープシコードやパイプオルガンは、タッチによる音量変化がない楽器ですので、基本設定は 127（音量が出やすく一定音量）になっています。
操作は P89 を参照してください。

デュアルの場合

設定の対象となる音色（第1音色または第2音色）

設定範囲：
0（音量が出にくい）～ 64（音量変化幅が最大）～ 127（音量が出やすく一定音量）

右ペダルの機能設定［RPedal］

操作はP89を参照してください。

設定範囲：

Sustain.................... ON/OFFスイッチ式のダンパー（P47）
SustainCont .... 踏み込むほど音が長く伸びるダンパー（P47）
Sostenuto .... ソステヌート（P47）
Soft .... ソフト（P47）
Expression .... 演奏中に音の強弱を付ける機能
PitchBend Up....... 音の高さを連続的に上げる機能
PitchBend Down.. 音の高さを連続的に下げる機能
RotarySpeed .... JazzOrganのロータリースピーカーの回転数の変化（踏むごとに速い / 遅いが切り替わる）
Viberotor.............. Vibraphoneのビブラートの ON/OFF（踏むごとにON/OFFが切り替わる）
Off........................ 機能なし

基本設定：

SustainCont

まん中のペダルの機能設定［MPedal］

操作はP89を参照してください。

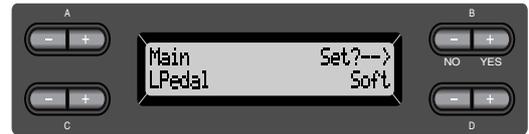
設定範囲：

「右ペダルの機能設定」（上記）と同じ。

基本設定：

Sostenuto

左ペダルの機能設定［LPedal］

操作はP89を参照してください。

設定範囲：

「右ペダルの機能設定」（左記）と同じ。

基本設定：

Soft

ただし、JazzOrganの場合はRotarySpeed
Vibraphoneの場合はViheRotor

外部ペダルの機能設定［AuxPedal］

【AUX PEDAL】に接続したペダルの機能を設定します。
操作はP89を参照してください。

設定範囲：

「右ペダルの機能設定」（左記）と同じ。

基本設定：

Expression

Point 別売ペダル

- YAMAHA フットコントローラーFC7
- Expression、SustainCont、PitchBend Up/Downをコントロールするのに適したフットコントローラーです。
- YAMAHA フットスイッチ FC4
- YAMAHA フットスイッチ FC5
  Sustain、Sostenuto、Soft、RotarySpeed、VibeRotor をコントロールするのに適したフットスイッチです。

詳細設定編

iAFC に関する詳細設定【iAFC SETTING】（CLP-170）

iAFC のタイプやかかり具合などを設定することができます。また、楽器の設置環境に合わせて、iAFC 効果が最適にかかるように自動調整することもできます。

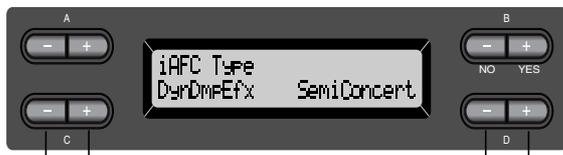
操作

【iAFC SETTING】を押して、iAFC セッティングモードに入ります。

【iAFC SETTING】

Point クラビノーバの電源を初めて入れたときとクラビノーバを移動したあとは、自動調整を行なってください。(P103)

iAFC タイプの選択［iAFC Type］

操作は P89 を参照してください。

iAFCのタイプを選ぶ

iAFCのバリエーションを選ぶ

Point iAFC タイプの特徴をつかむには･･･
iAFC タイプごとのデモ曲を聞いてみてください。(P41)

設定対象：

SpatialEnsEfx（Spatial Ensemble Effect）
ステージ上で演奏したときの音の響き、残響音が体験できます。また、共演者の演奏にも音の響き、残響音が加わるので、ステージ上で合奏しているような雰囲気が味わえます。楽器本体の音と、周りで演奏する他の楽器音や歌声をマイクで拾い、ステージで共演しているような仮想空間を実現しています。

NaturalSndBrd（Natural Soundboard）
生楽器（グランドピアノなど）が持つ楽器の響きを作り出し、音に奥ゆき感を持たせることができます。楽器本体の音をマイクで拾い、擬似的なサウンドボード（共鳴板）を作り上げています。

DynDmpEfx（Dynamic Damper Effect）
グランドピアノのダンパーペダルを踏んだときのような、弦の共鳴効果が得られます。マイクは使用せず、クラビノーバ内部の音を信号処理して擬似的な音の広がりを作り出しています。
この設定はGrand Piano 1の音色グループに有効です。

設定範囲：

DynDmpEfx	GrandPiano、SemiConcert、FullConcert
NaturalSndBrd/SpatialEnsEfx	Small、Medium、Large

基本設定：

DynDmpEfx	SemiConcert
NaturalSndBrd/SpatialEnsEfx	Medium

iAFC のかかり具合の設定［iAFC Depth］

操作は P89 を参照してください。

設定範囲：

0 ～ 127

基本設定：

106

Point iAFC タイプで［DynDamEfx］を選んだ場合は、クラビノーバの背面が壁に近いときは Depth 値を少し下げ、クラビノーバの背面が壁から離れているときは Depth値を少し上げると、より効果的です。

詳細設定編

iAFC のキャリブレーション(自動調整)をする［Calibration（キャリブレーション）］

iAFC 各タイプの効果が最適になるように、部屋の環境に合わせてiAFCの感度や特性を自動調整します。

自動調整が始まると、大きめのハープシコード音が一定の間隔を空けて 4 回鳴ります。自動調整は、約 2 分半で終わります。

自動調整中はクラビノーバの周りで音を出さないようにしてください。

操作は P89 を参照してください。

Point 以下の場合は iAFC を使うことができません。
- Speaker（スピーカー）の設定がNormal（ノーマル）で、ヘッドフォンが接続されているとき。
- Speaker（スピーカー）の設定が Off（オフ）のとき。

Point 自動調整中は、鍵盤を弾いても音が出ません。また、クラビノーバの音量を調節することもできません。

Point 自動調整中にクラビノーバの周りで音を出してしまったときは、自動調整が中断され、基本設定値に設定されることがあります。このような場合は、自動調整をやり直すことをおすすめします。

Point 自動調整中に、クラビノーバの周りに低音域の騒音(エアコンの運転音、交通騒音など)がある場合には、自動調整が中断され、基本設定値に設定されることがあります。このような場合は、騒音を遮断した状態で自動調整をやり直すことをおすすめします。

Point 自動調整をしたあとでクラビノーバを移動させるときは、移動前にiAFCの設定を基本設定に戻してください。(右記参照)

iAFC の設定を基本設定に戻す［iAFC Default（デフォルト）］

iAFCの設定を、基本設定に戻します。

操作は P89 を参照してください。

詳細設定編

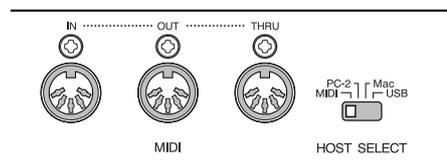
MIDI(ミディ)に関する詳細設定【MIDI SETTING(ミディ セッティング)】

送受信チャンネルの設定など、MIDI(ミディ)に関する細かい設定をすることができます。

MIDI(ミディ)について

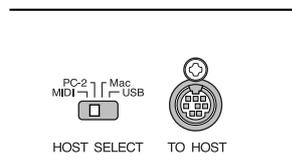
MIDI(ミディ)(Musical Instrument Digital Interface(ミュージカルインストゥルメントデジタルインターフェース))とは、MIDI(ミディ)端子を備えたMIDI(ミディ)機器間や、MIDI(ミディ)機器とパーソナルコンピューター間で演奏データや命令を送受信しあうための、各種送受信データ様式についての統一規格です。

MIDI(ミディ)機器間(MIDI(ミディ)機器とパーソナルコンピューター間)でMIDI(ミディ)データを送受信することにより、クラビノーバから外部のMIDI(ミディ)機器の演奏をコントロールしたり、外部のMIDI(ミディ)機器やパーソナルコンピューターからクラビノーバをコントロールしたりすることができます。

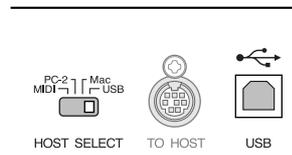
MIDI(ミディ)端子

MIDI(ミディ)【IN(イン)】:MIDI(ミディ)データを受信する端子です。
MIDI(ミディ)【OUT(アウト)】:MIDI(ミディ)データを送信する端子です。
MIDI(ミディ)【THRU(スルー)】:MIDI(ミディ)【IN(イン)】から入ってきたデータをそのまま送信する端子です。

Point MIDI(ミディ)接続専用のケーブルをご用意ください。
YAMAHA MIDIケーブル
MIDI01(長さ1m)
MIDI03(長さ3m)
MIDI15(長さ15m)

【TO HOST(トゥー ホスト)】端子

クラビノーバとパーソナルコンピューターを接続する場合に使います。

Point 接続ケーブルは、コンピューターの種類によって異なります。詳しくは「パーソナルコンピューターと接続する」(P79)をご覧ください。

【USB】端子

クラビノーバとパーソナルコンピューターを接続する場合に使います。

Point MIDI(ミディ)では、演奏データや命令を、数値に置き替えたデータで送受信します。

MIDI(ミディ)機器の中でも、機種ごとに送受信できるMIDI(ミディ)データの内容が同じではないため、接続しているMIDI(ミディ)機器間で共通に扱えるデータや命令だけが送受信できることになります。共通に扱えるデータや命令は、各機種の「MIDI(ミディ)インプリメンテーションチャート」を照合して調べることができます。クラビノーバのMIDI(ミディ)インプリメンテーションチャートはP159に掲載されています。

Point
- MIDI(ミディ)端子を使う場合は、HOST SELECT(ホスト セレクト)スイッチを【MIDI(ミディ)】に設定してください。(P80)
- 【TO HOST(トゥー ホスト)】端子を使う場合は、HOST SELECT(ホスト セレクト)スイッチを接続するコンピューターの種類に応じて、正しく設定してください。(P80)
- 【USB】端子を使う場合は、HOST SELECT(ホストセレクト)スイッチをUSBに設定してください。

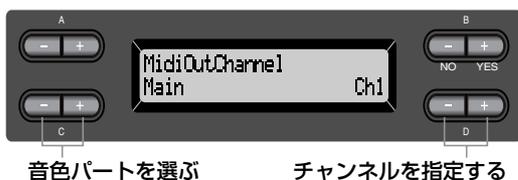
MIDI(ミディ)についての詳しい知識は、各種の音楽雑誌や書籍で得ることができます。

操作

【MIDI SETTING】を押して、MIDI セッティングモードに入ります。

【MIDI SETTING】

MIDI 送信チャンネルの設定 [MidiOutChannel]

クラビノーバから MIDI データを送信するときのチャンネルを設定します。
操作は P89 を参照してください。

音色パートを選ぶ　チャンネルを指定する

設定対象：

Main、Left、Layer、Left Layer

設定範囲：

Ch1 ～ Ch16、Off(送信しない)

基本設定：

Main..............Ch1
Left Ch2
Layer.............Ch3
LeftLayer Ch4

MIDI 受信チャンネルの設定 [MidiInChannel]

MIDI【IN】と、【TO HOST】、【USB】から受信したデータについて、受信するかどうかを、チャンネルごとに設定することができます。

操作は P89 を参照してください。

チャンネルを選ぶ　MIDI受信パート設定する

設定対象：

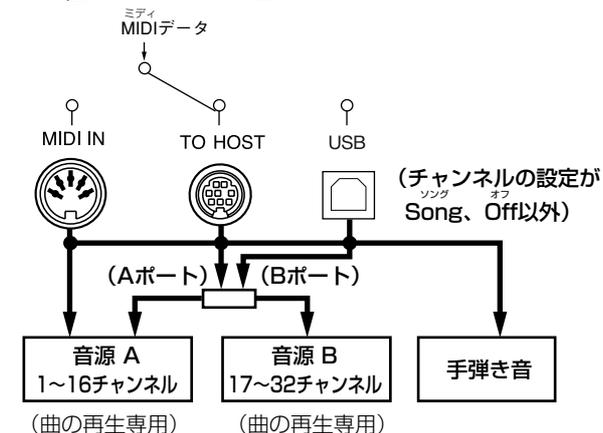
Ch1 ～ Ch32

設定範囲：

Song、Main、Left、Layer、LeftLayer、Keyboard、Off

基本設定：

Ch1 ～ 16................. Song
Ch17......................... Keyboard
Ch18......................... Main
Ch19......................... Left
Ch20......................... Layer
Ch21......................... LeftLayer
その他 .... Off

詳細設定編

ローカルコントロールON/OFFの設定 [LocalControl]

クラビノーバの鍵盤を弾くとクラビノーバの「音源部」から音が鳴る状態を、「ローカルコントロールON」と呼びます。「ローカルコントロールOFF」にすると「鍵盤」と「音源」が切り離され、鍵盤を弾いてもクラビノーバからは音が出なくなります。一方、鍵盤を弾いたデータはMIDI送信されますので、クラビノーバでは音を鳴らさずにMIDI接続した外部音源を鳴らしたいときなどに、ローカルコントロールをOFFにします。
操作はP89を参照してください。

設定範囲:
On/Off

基本設定:
On

手弾き音か曲再生音のどちらをMIDI送信するかの設定 [MidiOutSelect]

手弾き音のデータと曲再生音のデータ(デモ曲も含む)のどちらをMIDI送信するかを設定します。
操作はP89を参照してください。

設定範囲:
Keyboard...... 手弾き音のデータ
Song.............. 曲再生音のデータ

基本設定:
Keyboard

MIDI受信するデータの種類の設定 [ReceiveParameter]

MIDIデータの種類ごとに、受信するかしないかを設定することができます。
操作はP89を参照してください。

データの種類:
Note、Control、Program、PitchBend、SysEx

設定範囲:
On/Off

基本設定:
すべてのデータがOn

MIDI送信するデータの種類の設定 [TransmitParameter]

MIDIデータの種類ごとに、送信するかしないかを設定することができます。
操作はP89を参照してください。

データの種類:
Note、Control、Program、PitchBend、SystemRealTime、SysEx

設定範囲:
On/Off

基本設定:
すべてのデータがOn

詳細設定編

パネル初期設定データの送信 [InitialSetup]

クラビノーバに接続したシーケンサーなどへ、音色選択などのパネル設定データを送信することができます。外部シーケンサーに演奏データを録音する際、演奏データの頭に、録音データを再生しながら自分で演奏するためのパネル設定データを送信して記録しておくと、再生しながらの演奏の際、便利です。
操作はP89を参照してください。

音色設定データのバルクダンプの実行 [VoiceBulkDump]

【VOICE SETTING】(P95)で設定した音色設定のデータを、MIDIのバルクデータとして送信することができます。
送信中でもB【−(NO)】を押すと中止することができます。
操作はP89を参照してください。

詳細設定編

その他の詳細設定【OTHER SETTING】

アザー セッティング

タッチ感やチューニング、音律などの細かい設定をすることができます。

操作

アザーセッティングを押して、アザーセッティングモードに入ります。

タッチ感度の選択［TouchResponse］

（タッチレスポンス）

鍵盤を弾く強さに対する音の強弱の付き方(タッチ感度)を選ぶことができます。
操作はP89を参照してください。

設定範囲：

Light（ライト）...........弱いタッチで大きい音を出すことができます。比較的音のつぶがそろいやすいタッチです。

Medium（ミディアム）......標準的なタッチです。

Heavy（ヘビー）.........強いタッチで弾かないと大きい音が出にくい設定です。ピアニッシモからフォルティッシモまで表情豊かな演奏ができます。

Fixed（フィックスト）........タッチによる強弱は付かず一定のボリュームが出ます。そのボリュームはB【－】【＋】で設定します。

Fixed（フィックスト）のボリュームの設定範囲：

1 ～ 127

音の高さの微調整［Tune］

（チューン）

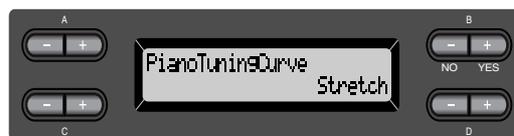
楽器全体の音の高さを微調整することができます。ほかの楽器との合奏やCDの再生に合わせて演奏するときなど、ほかの楽器やCDの再生音などと音の高さを正確に合わせたい場合に使います。
操作はP89を参照してください。

設定範囲：

A3=427.0Hz ～ 453.0Hz（0.1Hz 単位）

ピアノ音色の調律曲線の選択［PianoTuningCurve］

（ピアノチューニングカーブ）

［Grand Piano 1］（グランドピアノ 1）と［Grand Piano 2］（グランドピアノ 2）の音色の調律曲線を選ぶことができます。多重録音をしたときなど、ピアノ特有の調律カーブが他の楽器の音の高さと微妙に合わないと感じた場合に、［Flat］（フラット）を選ぶと解消されます。
操作はP89を参照してください。

設定範囲：

Stretch（ストレッチ） ピアノ特有の調律曲線

Flat（フラット） 全音域に渡ってオクターブで周波数が倍になる調律曲線

詳細設定編

音律の選択［Scale］

Scale= 音階

音律(調律法)を選ぶことができます。現在もっとも一般的なピアノの調律法「平均律」が完成するまでには、時代と共に様々な音律が考えられ、またそれによる音楽が誕生しました。当時の調律法で演奏することで、その曲が誕生したときの響きを味わうことができます。
操作は P89 を参照してください。

設定範囲：

Equal(平均律)
1 オクターブを12の間隔で等分した音律。現在もっともポピュラーなピアノの調律法。

PureMajor/PureMinor(純正律[長調]／[短調])
自然倍音を基準とするため、主要3和音が美しく純粋に響くのが特長。現在でも合唱のハーモニーなどで見られる。

Pythagorean(ピタゴラス音律)
ギリシャ時代の哲学者ピタゴラスによって考えられた5度音程だけの組み合わせからできた音律。3度はうなりが生じるが 4 度と 5 度の音程が美しく、旋律の演奏に向いている。

MeanTone(中全音律)
ピタゴラス音律の 3 度のうなりをなくすために改良された音律。16 世紀後半から 18 世紀後半までにかけて広く普及し、ヘンデルも使用した。

WerckMeister/KirnBerger
中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、両者はその組み合わせ方が異なる。転調により曲想が変化するのが特長。バッハやベートーベン時代に使用され、現在でもその時代の音楽をハープシコード(= チェンバロ)などで演奏するときにしばしば用いられる。

基本設定：

Equal

Equal以外の音律を選んだときは、基音(演奏する曲の調の主音)を設定する必要があります。B【－】【＋】で設定します。

設定範囲：

C、C♯、D、E♭、E、F、F♯、G、A♭、A、B♭、B

スプリットポイントを決める［SplitPoint］

スプリットポイント(鍵盤の右手領域と左手領域の境め)を決めることができます。
操作は P89 を参照してください。

設定範囲：

A-1 ～ C7

キー(調)を変える［Transpose］

TRANSPOSE= 移調する
移調：曲全体の音の高さを上げたり下げたりしてキー(調)を変えること。

弾く鍵盤を変えずに、ほかの楽器や歌う人の声の高さにキー(調) を合わせたり、演奏する曲や再生する曲を移調したりすることができます。
たとえば、トランスポーズ量を「5」に設定すると、「ド」を弾いたときに「ファ」の音がでることになり、「ハ長調」を弾いて「ヘ長調」の演奏ができます。
操作は P89 を参照してください。

設定対象:

Master.........楽器全体の音(手弾き音、再生曲)

Keyboard....手弾きの音

Song............再生する曲

設定範囲:

－12(－1オクターブ)～0(標準音程)～＋12(＋1オクターブ)

ソフトペダルのかかり具合の設定 [SoftPedalDepth]

操作はP89を参照してください。

設定範囲:

1～10

弦共鳴音(ストリングレゾナンス)のかかり具合の設定 [StringResonanceDepth]

StringResonance＝弦共鳴音

Grand Piano 1の音色などに有効です。

操作はP89を参照してください。

設定範囲:

Off、1～10

ダンパーペダル使用時の共鳴効果(サステインサンプリング)のかかり具合の設定 [SustainSamplingDepth]

GRAND PIANO1の音色グループに有効です。

操作はP89を参照してください。

設定範囲:

Off、1～10

キーオフ音の音量設定 [KeyOffSamplingDepth]

キーオフ音(鍵盤を離したときの微妙な発音)の音量を変えることができます。

GRAND PIANO1、HARPSICHORD、E. CLAVICHORDの音色グループとE. PIANO2の音色に有効です。

操作はP89を参照してください。

設定範囲:

Off、1～10

ビブラフォンのペダル機能の選択 [VibraphonePedalMode]

Vibraphoneが選ばれている場合、ピアノと同じように鍵盤を押しているあいだ音が伸びる(PianoLike)か、ビブラフォン本来の動きと同じようにサステインペダルを踏んだときだけ音が伸びる(Normal)かを選択します。

操作はP89を参照してください。

設定範囲:

PianoLike、Normal

基本設定:

PianoLike

SONG【START/STOP】機能のペダルへの割り当て［PedalStart/ Stop］

Point ここで SONG【START/ STOP】の機能を割り当て、ON にして使っている間は、【VOICE SETTING】でそのペダルに設定したペダル機能（P101、101）は無効になります。

操作は P89 を参照してください。

設定対象：
Left、Middle、AUX

設定範囲：
On/Off

基本設定：
どのペダルも Off

外部ペダルのタイプ選択［AuxPedalType］

【AUX PEDAL】に接続したペダルによって、踏んだときの効果（ON/OFF や強弱など）が逆になる場合があります。
そのような場合に切り替えてください。
操作は P89 を参照してください。

設定範囲：
Make
Break

ダンパーペダルが効き始めるポイントの設定［HalfPedalPoint］

ペダル（右、まん中、左、AUX）をどのくらい踏み込めば効果（ダンパーやソステヌートなど、各ペダルに割り当てられる効果<P101>。Expression は除く。）が効き始めるのかを設定することができます。効果が ON/OFF 式のときは、ペダルをどのくらい踏み込めば効果が ON/OFF するのかを設定することができます。

設定範囲：
－ 2（浅い位置で効く）～ 0 ～＋ 2（深い位置で効く）

ピッチベンド幅の設定［PitchBendRange］

音の高さを連続的に変化させるピッチベンド機能の変化幅を設定します。

・ この設定は手弾き音に対して有効です。
・ 半音単位で設定できます。
・ 音の高さを上げるか下げるかはペダルの機能設定（P101）で設定できます。

操作は P89 を参照してください。

設定範囲：
0 ～＋ 12（ペダルを踏むと 12 半音＜ 1 オクターブ＞上がる / 下がる）

基本設定：
2

スピーカーの ON/OFF を切り替える設定［Speaker］

スピーカーの ON/OFF を切り替えることができます。
操作は P89 を参照してください。

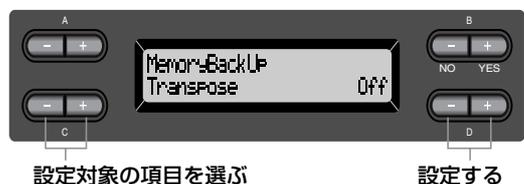
詳細設定編

Normal(HeadphoneSW)
................ヘッドフォンが接続されていないときだけスピーカーが鳴ります。
On........... 常にスピーカーが鳴ります。
Off .... スピーカーは鳴りません。

電源OFF時に保存する項目の設定[MemoryBackUp]

音色選択やメトロノームに関する設定などご自身で設定した内容を、電源をOFFにしても消さずに残しておくようにする(=バックアップする)ことができます。

・ 本体メモリーに保存した[MemorySong]とここでのバックアップ ON/OFF の設定自体、および[CharacterCode]の設定(P72)は、常にバックアップされます。

操作はP89を参照してください。

設定対象:
Transpose、Brilliance、ReverbOnOff、iAfc OnOff(CLP-170)、SplitPoint、Main/LeftVoice、MetronomeSetting、SongSetting、iAfc Setting(CLP-170)、MidiSetting、OtherSetting(Transpose、SplitPoint は除く)

設定範囲:
On/Off

基本設定:
Transpose、Main/LeftVoice、MetronomeSetting、OtherSetting(Transpose、SplitPoint は除く)は Off
その他は On

基本設定に戻す[FactorySet]

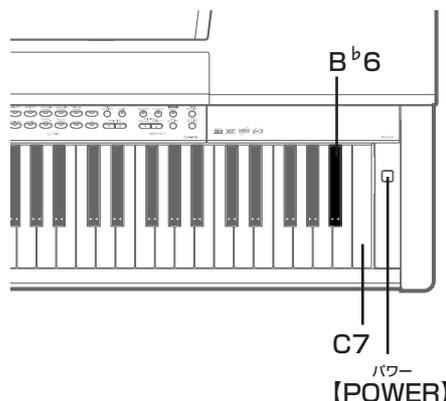
クラビノーバを、基本設定(工場出荷時の状態=初めて電源を入れたときの状態)に戻すことができます。

・【FILE】操作の[CharacterCode]の設定は変わりません。
・[MemoryBackUp](P112)の On/Off 設定も基本設定に戻ります。
・本体メモリーに保存した[MemorySong]については、消去するかしないかを選択できます。

操作はP89を参照してください。

MemorySongについての選択:
MemorySongExcluded....... 消去しない
MemorySongIncluded........ 消去する

基本設定に戻す他の方法

右端の白鍵(C7)を押したまま電源を ON(【POWER】を押す)にしても、基本設定に戻すことができます。この場合、本体メモリーに保存した[MemorySong]は消去されません。
[MemorySong]も同時に消去したい場合は、右端の白鍵(C7)と右端の黒鍵(B♭6)を押したまま電源を ON(【POWER】を押す)にします。

メッセージ一覧

ABC 順に掲載しています。

メッセージ	内　容
バルクデータレシービング コンプリーテッド BulkDataReceiving Completed	「バルクデータの受信が完了しました」:「BulkDataReceiving Voice」のメッセージに続いて表示されます。バルクデータの受信が完了したというお知らせです。このメッセージを確認したら、次の操作に移ることができます。
バルクデータレシービング エラー BulkDataReceiving Error	「バルクデータ受信に失敗しました」: バルクデータの受信に失敗したというメッセージです。この場合は、もう一度受信操作をし直してみてください。
バルクデータレシービング ボイス BulkDataReceiving Voice	「音色設定のバルクデータを受信しています」: 音色設定のバルクデータを受信している間、表示されます。この間は次の操作に移ることはできません。しばらくお待ちください。
(CLP-170) キャリブレーションエラー デフォルトリセット Calibration Error DefaultReset	「キャリブレーションが中断され、基本設定値に戻りました」: iAFC の自動調整中にクラビノーバの周りで音を出してしまったとき、自動調整が中断され、基本設定値に設定された場合の表示です。このような場合は、自動調整をやり直してください。
(CLP-170) キャリブレーション ヘッドフォンズアーコネクテッド Calibration Headphones are connected	「ヘッドフォンが接続されていて、自動調整ができません」: [Speaker]の設定が Normal でヘッドフォンが接続されているとリアスピーカーから音が出ないので、iAFC の自動調整ができないというメッセージです。この場合、ヘッドフォンのプラグを抜いてください。
(CLP-170) キャリブレーション スピーカーサウンドイズオフ Calibration Speaker sound is off	「スピーカーがOFFになっていて、自動調整ができません」: リアスピーカーから音が出ない状態になっているので、iAFC の自動調整ができないというメッセージです。この場合、[Speaker]の設定が Off になっているときは[Speaker]を On にしてください。[Speaker]の設定がNormal でヘッドフォンが接続されているときは、ヘッドフォンのプラグを抜いてください
キャンセルド Canceled	「キャンセルされました」: [VoiceBulkDump](P107)で、データを送信中に B【－(NO)】を押して中止した場合に、中止されたことを確認するメッセージです。
(CLP-170) コンプリーテッド Completed	「完了しました」:「Executing(実行中)」のメッセージに続いて表示されます。保存用メモリー/ ディスクへの書き込みや操作の実行が、完了したというお知らせです。このメッセージを確認したら、次の操作に移ることができます。
(CLP-170) デリートファイル？ DeleteFile?-->	「フォルダー内のファイルをすべて削除しますか？」: フォルダーを削除するときに、そのフォルダー内のファイルをすべて削除するかどうかの確認です。ファイル内のフォルダーをすべて削除する場合は D【+ (YES)】ボタン、中止する場合は D【－ (NO)】ボタンを押してください。

詳細設定編

メッセージ	内容
(CLP-170) ディスクエラー DiskError	「ディスクへの書き込みや読み込みが失敗しました」: ディスクへの書き込みや読み込みに失敗したというメッセージです。この場合は、もう一度操作をし直してみてください。それでもこのメッセージが表示される場合は、ディスクが壊れているかディスクドライブの故障が考えられます。新しいディスクの場合でもこのメッセージが表示される場合は、ディスクドライブの故障と考えられます。その場合は、お買い上げの楽器店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点(巻末)に修理をご依頼ください。
(CLP-170) ディスクフル DiskFull	「ディスクがいっぱいです」: フロッピーディスクの容量がいっぱいで曲が保存できないときに表示されます。この場合、新しいディスクに保存する(P66)か、すでにあるフロッピーディスクの曲を削除(P68)してから、改めてフロッピーディスクに保存してください。
(CLP-170) ディスクリムーブド DiskRemoved	「ディスクが取り出されました」: ディスクに書き込み中や、ディスクから読み込み中に、ディスクがディスクドライブから取り出されてしまったときに表示されます。この場合、書き込みや読み込みが完了していませんので、もう一度操作をやり直してください。
デュプリケートネーム DuplicateName	「曲名が重複しています」: [RenameSong(リネームソング)](P69)で、曲名を変更して保存しようとした場合、その曲がある保存用メモリー/ フロッピーディスクに、既に同じ名前の曲がある場合に表示されます。表示3 秒後に元の画面に戻りますので、名前を付け直してください。
エクセキュート ?--> Execute?-->	「実行しますか ?」: 各種ファイル操作で、実行を促すメッセージです。実行する場合は B【+(YES(イエス))】ボタンを、中止する場合は【EXIT(エグジット)】ボタンを押してください。
エクセキューティング Executing	「実行中です」: クラビノーバの内部で処理を実行している間、表示されます。この間は次の操作に移ることはできません。しばらくお待ちください。
ファクトリーセット コンプリーテッド メモリーソングエクスクルーデッド FactorySet Completed MemorySongExcluded	「基本設定に戻しました(メモリーソング以外)」: [FactorySet(ファクトリーセット)](P112)の実行(メモリーソング以外)が完了したというメッセージです。「C7の鍵盤を押したまま電源を ON(オン) にする」操作(P112)でも表示されます。
ファクトリーセット コンプリーテッド メモリーソングインクルーデッド FactorySet Completed MemorySongIncluded	「基本設定に戻しました(メモリーソング含む)」: [FactorySet(ファクトリーセット)](P112)の実行(メモリーソング含む)が完了したというメッセージです。「C7 と B♭6 の鍵盤を押したまま電源を ON(オン) にする」操作(P112)でも表示されます。
フラッシュメモリーライフタイム エグジット --> FlashMemoryLifeTime Exit-->	「保存用メモリーの寿命が来ています」: クラビノーバの保存用メモリーの寿命が来ていることを示しています。お買い上げの楽器店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点(巻末)にご連絡ください。このメッセージが表示された場合、保存用メモリーの曲や各種設定はバックアップされません。【EXIT(エグジット)】を押すと元の画面に戻ります。

メッセージ	内　容
ホストエラー HostError	「TO HOST ／ USB 端子に関する不具合です」: CLP-170/150 をパーソナルコンピューターと接続してお使いの場合 ... コンピューターの電源が切れているか、ケーブルが正しく接続されていない、または、HOST SELECT スイッチが正しく設定されていないか、コンピューター側のドライバーや MIDI アプリケーションが正しく機能していません。この場合は、いったん CLP-170/150 とコンピュータの電源を切り、ケーブルの接続、HOST SELECT スイッチの設定を確認してください。その後、コンピューター→ CLP-170/150の順番で電源を入れ直し、コンピューター側のドライバーやMIDIアプリケーションが正しく機能しているか確認してください。 CLP-170/150 を単独でお使いの場合 ... CLP-170/150の[TO HOST]／[USB]端子にケーブルが接続されたままになっていると、このメッセージが表示されることがあります。この場合は、CLP-170/150 の電源を切った上でケーブルを抜き、再度電源を入れてください。ケーブルを接続したままだと、CLP-170/150 が正常に動作しないことがあります。
(CLP-170) インサートソースディスク InsrtSourceDisk	「コピー元のディスクを差し込んでください」: [CopyDisk] (P70)で、あらかじめコピー元のディスクがディスクドライブに差し込まれていなかった場合に表示されます。コピー元のディスクを差し込んでください。
(CLP-170) インサートターゲットディスク InsrtTargetDisk	「コピー先のディスクを差し込んでください」: [CopyDisk] (P70)で、コピー先のディスクを差し込んでくださいという指示です。コピー先のディスクを差し込んでください。
ラストパワーオフイリーガル メモリーソングチェッキング LastPowerOffIllegal MemorySongChecking	「前回不正に電源が OFF されました　保存用メモリーをチェックしています」: 曲を保存用メモリーに書き込み途中に電源をOFFにしてしまって、次回電源をONにしたときに表示されます。この場合、保存用メモリーの修復が可能かどうかがチェックされます。
ラストパワーオフイリーガル メモリーソングエラーリカバード LastPowerOffIllegal MemorySongErrorRecovered	「メモリーソングは可能な分だけ修復されました」: [LastPowerOffillegal/MemorySongChecking]に続いて表示されます。この場合は、保存用メモリーの修復作業の結果、メモリーソングが可能な分だけ修復されたことを示します。
ラストパワーオフイリーガル メモリーソングイレーズド LastPowerOffIllegal MemorySongErased	「メモリーソングは削除されました」: [LastPowerOffillegal/MemorySong Checking]に続いて表示されます。この場合は、保存用メモリーの修復が不可能だったため、メモリーソングがすべて削除されたことを示します。
メモリーエラー MemoryError	「メモリーに不具合があります」: プリセットソングを読み込むとき、メモリーの不具合が発見されると表示されます。このような場合は、曲データのバックアップを取ってから[FactorySet] (P112) を[MemorySongIncluded]で行ないます。
メモリーエラー MemoryError	「メモリーに不具合がある可能性があります」: 曲を選んだときなどに、メモリーに不具合がある可能性があると表示されます。そのまま操作しても何度も表示される場合は、曲データのバックアップを取ってから[FactorySet] (P112) を[MemorySongIncluded]で行ないます。

メッセージ	内　容
メモリーフル MemoryFull	「メモリーがいっぱいです」: 保存用メモリーの残り容量が少ないため、曲が保存できないときに表示されます。この場合、フロッピーディスクに保存する(P66)か、すでにある保存用メモリーの曲を削除(P68)してから、改めて保存用メモリーに保存してください。
(CLP-170) ノーディスク NoDisk	「ディスクが差し込まれていません」: ディスクが必要とする操作のときに、ディスクがディスクドライブに差し込まれていないときに表示されます。ディスクを差し込んで、操作を続けてください。
ノーソング NoSong	「保存する曲がありません」: [SaveToMemory](セーブトゥーメモリー)(P66)、[SaveToDisk](セーブトゥーディスク) (P67) で保存対象となる曲がない場合に表示されます。この場合、曲の保存はできません。
ノーソングトゥーデリート NoSongToDelete	「削除する曲がありません」: [DeleteSong](デリートソング)(P68)で、削除対象となる曲(メモリーソングやディスクソング)がない場合に表示されます。この場合、曲の削除はできません。
オーバーライト？ OverWrite?	「上書きしますか？」: すでにデータがある曲に追加録音した場合、前の曲を消して上書きするかどうか確認を求めるメッセージです。上書きする場合は B【+(YES(イエス))】ボタンを、中止する場合は B【−(NO(ノー))】ボタンを押してください。
プリーズウェイト PleaseWait	「お待ちください」: 曲を選んですぐ、読み込み中に曲をスタートさせようとしたり、他の操作をしようとしたりしたときに表示されます。このメッセージが消えるまでお待ちください。
(CLP-170) プロテクテッドディスク ProtectedDisk	「保護されているディスクです」: 1. ライトプロテクトタブが書き込み不可になっているディスクや内部的に保護されいるディスクに、書き込みやコピー/ 削除をしようとした場合に表示されます。ライトプロテクトタブを書き込み可の位置にして(P16)操作し直してください。それでもさらにこのメッセージが出る場合は、内部的に保護されているディスク(市販のミュージックデータの一部など)ですので、そのディスクには書き込みやコピーはできません。 2. 内部的に保護されているディスクを [CopyDisk](コピーディスク)(P66)で別のディスクにコピーしようとした場合に表示されます。そのディスクは別のディスクにコピーすることはできません。
プロテクテッドファイル ProtectedFile	「保護されているファイルです」: 内部的に保護されているファイル(市販のミュージックデータの一部など)に対して、書き込みやコピー/削除などをしようとした場合に表示されます。そのファイルに対しては、書き込みやコピー/削除などはできません。
プロテクテッドソング ProtectedSong	「保護されている曲です」: 内部的に保護されている曲(市販のミュージックデータの一部など)をクラビノーバのカレントメモリーや保存用メモリーに読み込んだあと、さらにそれを別のディスクに保存しようとした場合に表示されます。このような曲は別のディスクに保存し直すことはできません。

メッセージ	内　容
セット?--> Set?-->	「記憶させますか ?」: 各種セッティング操作で、設定を記憶させるかどうかを確認するメッセージです。実行する場合は B【+(YES)】ボタンを、中止する場合は【EXIT】ボタンを押してください。
ソングチェンジドセーブ? SongChanged Save?	「曲が書き替えられています　保存しますか ?」: 曲を録音したあと、保存用メモリー/ フロッピーディスクに保存する前にほかの操作をしようとした場合、その操作をするとその曲が消えてしまうときに表示されます。消していいときは B【−(NO)】ボタンを押します。保存しておきたいときは、B【+(YES)】ボタンを押すと[SaveToMemory](P66)または[SaveToDisk](P67)の画面に移ります。必要に応じて[SaveToMemory]または[SaveToDisk]を選び直して曲を保存してから、操作し直してください。
ソングエラー SongError	1. 「曲データの不具合が発見されました」: 曲を選んだときや曲の再生中に、曲データの不具合が発見された場合に表示されます。この場合、もう一度曲を選び直し、再生してみてください。それでもこのメッセージが出る場合は、曲データが壊れている可能性があります。 2. 曲名を付けたときと違う[CharacterCode] (P72) が設定されている場合に表示されます。この場合、[CharacterCode] を切り替えてから曲を選び直し、再生してください。
ソングトゥービッグ SongTooBig	「曲データが大きすぎます」: 1. 録音中にカレントメモリーの容量がいっぱいになってしまった場合に表示されます。そこで自動的に録音がストップします。それまで録音したデータは残ります。追加録音しようとして録音モードに入ろうとしたときに、その曲の容量がすでにカレントメモリーの容量いっぱいになっている場合にも表示されます。その場合は追加録音はできません。既に録音した不要なトラックがある場合は[ChannelClear](P92) で不要なトラックを削除すると、その容量分さらに録音できるようになります。 2. 曲を選んだときに、その曲がカレントメモリーの容量(P120)より大きいため読み込めない場合に表示されます。その曲は CLP-170/150 では読み込めず、再生できません。ほかの曲を選んでください。
ソングトゥービッグ SongTooBig	「曲データが大きすぎます」: 曲を編集したときに、その曲がカレントメモリーの容量 (P120) より大きいため編集できない場合に表示されます。その曲は CLP-170/150 では編集できません。
スタート?--> Start?-->	「スタートしますか ?」: 各種セッティング操作で、スタートを促すメッセージです。スタートする場合は B【+(YES)】ボタンを、中止する場合は【EXIT】ボタンを押してください。
シュア?--> Sure?-->	「いいですか ?」: 処理実行の確認を求めるメッセージです。実行していい場合は B【+(YES)】ボタンを、中止する場合は B【−(NO)】ボタンを押してください。
(CLP-170) アンフォーマッテッドディスク UnformattedDisk	「フォーマットされていないディスクです」: フォーマットされていないディスクでファイル / ディスク操作をしようとした場合に表示されます。いったんディスクを取り出し、[FormatDisk](P71)でフォーマットしてから操作し直してください。

詳細設定編

メッセージ	内　容
(CLP-170) アンフォーマッテッドディスク フォーマット? UnformattedDisk Format?	「フォーマットされていないディスクです　フォーマットしますか ?」: フォーマットされていないディスクでファイル / ディスク操作をしようとした場合に表示されます。操作を中止する場合は、B【−(NO)】ボタンを押します。ディスクをフォーマットして操作し直す場合は、B【+(YES)】ボタンを押すと[FormatDisk](P71)の画面に移りますので、フォーマットしてから操作し直してください。
ボイスバルクダンプ エラー VoiceBulkDump Error	「ボイスバルクデータ送信に失敗しました」:ボイスバルクデータの送信に失敗したというメッセージです。この場合は、コンピューターの電源が切れていないか、ケーブルが正しく接続されているか、HOST SELECT スイッチが正しく設定されているか、コンピューター側のドライバーが正しく機能しているか確認してから、もう一度送信操作をし直してください。
(CLP-170) ロングディスク WrongDisk	「ディスクが不適切です」: [CopyDisk](P66)で、違うタイプのディスク(2DD→2HD、2HD→2DD)にコピーしようとした場合や、コピー元のディスクと同じディスクをコピー先のディスクとして差し込んでしまった場合などに表示されます。そのディスクを取り出し、適切なディスクを差し込み直してください。
ロングネーム WrongName	「曲名が不適切です」: [RenameSong](P69) [SaveToMemory](P66) [SaveToDisk](P67)で、曲名の先頭にピリオドやスペースが使われた場合や、CLP-170/150が対応していない文字が使われている既存の曲の曲名を変更したとき、内部的に処理ができず結果的に不適になってしまう場合に表示されます。表示 3 秒後に元の画面に戻りますので、名前を付け直してください。

操作や機能についての疑問がわいたら

ボタンを押しても動作しない

他の機能の動作中にはできない操作がいくつかあります。
曲の再生中の場合は曲の再生を止めて、その他の場合は【EXIT(エグジット)】で基本画面に戻ってから操作してください。

ソステヌートペダルを使うと音が鳴り続ける

【CHURCH ORGAN(チャーチオルガン)】【JAZZ ORGAN(ジャズオルガン)】【STRINGS(ストリングス)】【CHOIR(クワイア)】グループの音色および【XG(エックスジー)】グループの一部の音色では、ソステヌートペダルを使うと、音が減衰せず踏んでいる間鳴り続ける効果になります。

トランスポーズやオクターブを設定したときに、高い方や低い方の音がおかしい

トランスポーズやオクターブを設定した場合、発音する音域はC-2～G8(クラビノーバの88鍵はA-1～C7)です。C-2より低くなる場合は1オクターブ上の音で、G8より高くなる場合は1オクターブ下の音で鳴ります。

曲の録音 / 再生時の、録音 / 選曲画面への戻り方は

SONG SELECT(ソングセレクト)【⏮】【⏭】のどちらかを1回押してください。

テンポを変更して録音したのにテンポが変わらない

テンポ変更をしたタイミングによって、変更したテンポが録音(記録)されずに元のテンポで再生されることがあります。
録音するトラックが選ばれていて、トラックの赤いランプが点滅している状態のときにテンポを変更してください。録音後にテンポデータだけを変更する場合も同じです。

デュアル/スプリットで録音したはずの音が録音されていない

思わぬトラックのデータが消えてしまった

デュアル / スプリット音色を使った録音では、デュアルの第2音色 / スプリットの左側の音色の録音トラックは自動的に決められます(P56)。したがって、それらのトラックに既存のデータがあった場合は、上書きされて消えてしまいます。また、曲の途中でのデュアル / スプリットへの切り替えは録音されませんので、第2音色 / スプリットポイント以下の鍵域で弾いた音は録音されません。

録音(記録)されるデータの種類は

トラックごとに録音されるデータ

- ノートデータ(弾いた音)
- 音色選択
- ペダル / 外部ペダルのON/OFF(オン／オフ)
- 【REVERB(リバーブ)】のかかり具合[ReverbSend(リバーブセンド)]
- 【CHORUS(コーラス)】のかかり具合[ChorusSend(コーラスセンド)]
- DSPエフェクトのかかり具合[DSP Depth(デプス)]
- 音の明るさ[Brightness(ブライトネス)]
- レゾナンス効果の設定[Harmonic Content(ハーモニックコンテント)]
- イコライザーの低域周波数の設定[EQ LowFreq.(イーキューローフリケンシー)]
- イコライザーの低域ゲイン値の設定[EQ LowGain(イーキューローゲイン)]
- イコライザーの高域周波数の設定[EQ HighFreq.(イーキューハイフリケンシー)]
- イコライザーの高域ゲイン値の設定[EQ HighGain(イーキューハイゲイン)]
- 音色のオクターブ設定[Octave(オクターブ)]
- 音色ごとの音量の設定[Volume(ボリューム)]
- 音色ごとの左右の音の位置の設定[Pan(パン)]
- 2つの音色の音の高さの微調整(デュアルのみ)[Detune(デチューン)]
- 音色ごとのタッチに対する音量変化度合の設定[TouchSense(タッチセンス)]

全トラックで共通に録音されるデータ

- テンポ
- 拍子
- 【REVERB】のタイプ
- 【CHORUS】のタイプ
- DSPエフェクトのタイプ

※ ノートデータ以外は、録音後に変更することができます。
※ 拍子の設定は、曲の先頭か、曲の先頭からB【－】【＋】で移動した位置で停止中のときだけ変更することができます。

録音したあとで曲途中の拍子が変更できない

【TOP】を押して曲の先頭に戻り、B【－】【＋】で拍子を変更したい小節の位置に移動してから、変更してください。

録音容量は

- カレントメモリー（P66）... 約800KB
- 保存用メモリー（P66）... 約750KB
- 2DDフロッピーディスク（CLP-170）（P16）... 約720KB
- 2HDフロッピーディスク（CLP-170）（P16）... 約1.4MB

AUX PEDAL端子に接続したペダルのON/OFF（強/弱）が逆になる

接続するペダルの種類によって、ON/OFF（強/弱）の動作が逆になる場合があります。【OTHER SETTING】の外部ペダルのタイプ選択［AuxPedalType］（P101）で、設定を切り替えてください。

曲名表示がおかしい

名前を付けたときと違う［CharacterCode］が設定されていたり、ほかの楽器で録音した曲の場合、正しく表示されない場合があります。
【FILE】の［CharacterCode］（P72）で設定を切り替えてください。ただし、ほかの楽器で録音した曲の場合は、［CharacterCode］を切り替えても正しく表示されない場合があります。

メトロノームが鳴らない

SONG【TOP】を押して曲を先頭に戻してから、METRONOME【START/STOP】を押してください。SONG【START/STOP】で曲を停止すると、曲は一時停止になります。
曲が一時停止の状態でメトロノームを鳴らすことはできません。

［TouchSense］と［TouchResponse］のMIDIデータの違いは

［TouchSense］はタッチに対する音量変化幅/音量の出やすさの音色ごとの設定です。MIDI出力されるノートオンのベロシティーデータは一定で、ベロシティーが同じときの音量が変わります。［TouchResponse］は楽器としてのタッチ感度の選択です。同じ強さで鍵盤を弾いたとき、MIDI出力されるノートオンのベロシティーデータが変わります。

付録

故障かな？と思ったら

現象	考えられる原因	解決法
クラビノーバの電源が入らない。	電源プラグが差し込まれていません（本体側と家庭用コンセント側）。	電源プラグを本体と家庭用（AC100V）コンセントに、確実に差し込んでください。（P21）
【POWER】を押して電源を入れたとき、または切ったとき、「カチッ」と音がする。	電気が流れたためです。	異常ではありません。
クラビノーバから雑音が出る。	クラビノーバの近くで携帯電話を使っています（または呼び出し音が鳴っています）。	クラビノーバの近くでは、携帯電話の電源を切ってください。クラビノーバの近くで携帯電話を使ったり、呼び出し音が鳴ったりすると、雑音が出る場合があります。
全体的に音が小さい。まったく音が出ない。	【MASTER VOLUME】が下がっています。	【MASTER VOLUME】を上げてください。（P22）
	ヘッドフォンを接続しています（ただし、スピーカーの設定が Normal（HeadphoneSW）の場合）。（P22）	ヘッドフォンのプラグを抜いてください。
	スピーカーの設定が Off になっています。	[SPEAKER] を Normal または On にしてください。（P111）
	ローカルコントロールが OFF になっています。	ローカルコントロールを ON にしてください。（P106）
	右、まん中、左ペダルのうち、どれかに [Expression] が設定されている。	ペダルの機能を [Expression] 以外に設定してください。
鍵盤で弾く音が曲の再生音に比べて小さい。	手弾き音の音量が下がっている。	【SONG BALANCE】を“KEYBOARD”の方向へ動かしてください。
ヘッドフォンを差してもスピーカーからの音が切れない。	スピーカーの設定が On になっています。	[SPEAKER] を Normal にしてください。（P111）
iAFC を ON にしても、効果がかからない。	iAFC マイクコードのプラグが、端子に差し込まれていません。	iAFC マイクコードのプラグを端子に確実に差し込んでください。（P164）
iAFC を ON にしているときハウリングが起こる。（CLP-170）	iAFC が適切に自動調整されていません。	iAFC を OFF にして、自動調整（P102）を行なってください。
ダンパーペダルが効かない、またはダンパーペダルを踏んでいないのに音が長く響いてしまう。	ペダルコードのプラグが【PEDAL】端子に差し込まれていません。	ペダルコードのプラグを【PEDAL】端子に確実に差し込んでください。（P161 からの「CLP-150 の組み立て方」、P163 からの「CLP-170 の組み立て方」を参照してください。）
特定の音域でピアノ音色の音の高さ、音質がおかしい。	ピアノ音色では、ピアノ本来の音をできる限り忠実に再現しようとしております。その結果、音域により倍音が強調されて聞こえるなど、音の高さや音域が異質に感じる場合があります。	異常ではありません。
鍵盤を弾くと、機構音がカタカタ鳴る。	クラビノーバの鍵盤機構は、ピアノの鍵盤機構をシミュレートして設計されています。ピアノの場合でも機構音は実際に出ているものです。	異常ではありません。

データの互換性について

ここでは、CLP-170/150 で録音したデータを、他の MIDI 機器で再生できるかどうか、あるいはその逆の、市販のいろいろな種類のミュージックデータや、電子楽器などで録音した曲データ、パーソナルコンピューターなどで作成した曲データを CLP-170/150 で再生できるか、といった各種演奏データの互換性について考える上での、一般的な基礎知識の一端をご紹介します。実際は、再生できる場合でも、そのまま再生できる場合、再生するためにいくつかの特殊な作業が必要となる場合など、再生する MIDI 機器やデータの特性により異なってきますので、事例ごとに、下記を参考にしてお考えください。

基本的な確認事項

下記項目について、演奏データと、再生するMIDI機器が対応しているタイプが一致していないと再生できません。

・ ディスクのフォーマット（CLP-170）
・ シーケンスフォーマット
・ 音色配列フォーマット

ディスクのフォーマット（CLP-170）

フロッピーディスクは、パーソナルコンピューターなどのいろいろな機器で、いろいろなデータの収納場所として使われます。その際、フロッピーディスクのデータの収納方式にはいくつかの種類があるため、その機器で対応している収納方式を、フロッピーディスクに最初に指定する必要があります。このことを「フォーマットする」と言います。（たとえば、白い紙に縦書き線を入れるか横書きの線を入れるかというようなことです。）

・ フロッピーディスクには MF2DD（両面倍密度タイプ）と MF2HD（両面高密度タイプ）というタイプがあり、それぞれのタイプによってもフォーマット形式が異なってきます。
・ CLP-170 では両タイプのフロッピーディスクを使って録音も再生もすることができます。
・ CLP-170 でフロッピーディスクをフォーマットすると、2DD ディスクは 720KB、2HD ディスクは 1.44MB にフォーマットされます。（「720KB」「1.44MB」はデータの記憶可能容量を示す言葉ですが、フォーマットの種類を表すときに、このように言います。）
・ 再生したいディスクのフォーマットと、再生したい MIDI 機器が対応しているディスクのフォーマットが一致していないと、再生できません。

シーケンスフォーマット

演奏データを記録する書式のことをシーケンスフォーマットと言います。

・ 再生したい演奏データのシーケンスフォーマットと、再生したい MIDI 機器が対応しているシーケンスフォーマットが一致していないと、再生できません。

主なシーケンスフォーマットを紹介します。

■ SMF（スタンダード MIDI ファイル）

代表的なシーケンスフォーマットの 1 つです。

・ 一般的な SMF には「フォーマット0」と「フォーマット 1」があります。
・ 多くの MIDI 機器が「SMF フォーマット 0」に対応しています。また、市販のミュージックデータの多くが、「SMF フォーマット0」で作られています。
・ CLP-170/150 は、「SMF フォーマット 0 と 1」に対応しています。
・ CLP-170/150 で録音した演奏データをディスクに保存すると「SMF フォーマット 0」になります。

■ ESEQ

ヤマハの多くの機器やミュージックデータで採用されている代表的なシーケンスフォーマットの 1 つです。

・ CLP-170/150 は「ESEQ」に対応しています。

音色配列フォーマット

MIDI（ミディ）では音色を番号で指定します。(プログラムチェンジナンバーと言います。)その番号の付け方(音色を並べる順番)の規格を「音色配列フォーマット」と言います。

- 再生したい演奏データの音色配列フォーマットと、再生したいMIDI（ミディ）機器が対応している音色配列フォーマットが一致していないと、音色が正しく再生されません。

主な音色配列フォーマットを紹介します。

■ GM（ジーエム）システムレベル1： GENERAL MIDI

代表的な音色配列フォーマットの1つです。

- 多くのMIDI（ミディ）機器が「GM（ジーエム）システムレベル1」に対応しています。また、市販のミュージックデータの多くが「GM（ジーエム）システムレベル1」で作られています。
- CLP-170/150は「GM（ジーエム）システムレベル1」に対応しています。

■ XG（エックスジー）： XG

「GM（ジーエム）システムレベル1」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたヤマハの音源フォーマットの音色配列です。

- CLP-170/150は「XG（エックスジー）」に対応しています。
- CLP-170/150のパネル音色を使って録音した演奏データは、XG（エックスジー）対応の他の楽器でも再生することができます

■ DOC（ディーオーシー）(Disk Orchestra Collection（ディスクオーケストラコレクション）)

クラビノーバをはじめとするヤマハの多くのMIDI（ミディ）機器で対応している音色配列です。ヤマハ別売ミュージックデータ「ピアノアンサンブル」のDOC（ディーオーシー）ファイルなどで使われています。CLP-170は「DOC（ディーオーシー）」に対応しています。

■ これらの条件を満たしていても、機器の仕様や、演奏データの特殊な作り方により、完全な互換性が実現できない場合もあります。

■ 「再生できる曲データの種類」(P75)もご覧ください。次項でCLP-170で再生できる「別売ミュージックデータのご紹介」を掲載しています。

付録

別売ミュージックデータのご紹介（CLP-170）

パッケージソフト

フロッピーディスクで販売されているミュージックデータです。(株)ヤマハミュージックメディアから発売されています。

「ピアノアンサンブル」

データタイプ：SMF/XG、DOC、PSP

- オーケストラをバックにピアノパートを弾いたり、気軽にアンサンブル演奏が楽しめます。
- クラシック、ポピュラー、ジャズ、ファミリーの4ジャンルがあります。

伴奏くんレパートリー集「楽器でうたおう」

データタイプ：SMF/XG

- カラオケ感覚でどんな楽器でも気軽にアンサンブルが楽しめる楽譜付きミュージックデータです。

Muma II ソフト

ヤマハのお店に設置したコンピューターを使ってミュージックデータが購入できる新システムです。4,500タイトル、38,000曲を超えるリストからお好きなデータを選び、その場でディスクに収録できます。データの試聴も可能です。

月刊「Piano」掲載楽譜対応データ

データタイプ：SMF/XG、DOC、PSP

- 最新のヒット曲がすぐに弾ける月刊「Piano」のマンスリーベスト5を収録したデータです。CLP-170でお使いになる場合は、SMF/XGのデータをお買い求めください。楽譜は、月刊「Piano」掲載楽譜（毎月20日発売）が対応しています。

上記およびその他のミュージックデータについて詳しくは、ソフトカタログをご覧ください。
ヤマハのミュージックデータのほかにも、「データの互換性について」(P123)で説明したフォーマットに該当する、市販の多くのソフトがご利用いただけます。

各データタイプについて簡単に説明します。

PS（ピアノソフト）

ファイルフォーマット：ESEQ（音色はピアノに固定）

- ピアノ演奏のリスニング＆レッスンソフトです。フリーテンポのデータです。

PSP（ピアノソフトプラス）

ファイルフォーマット：ESEQ/XG

- バック演奏付き「PS（ピアノソフト）」です。
- ピアノにバックバンド/バックオーケストラの伴奏が付いたアンサンブルソフトです。
- フリーテンポのデータです。

DOC（ディスクオーケストラコレクション）

ファイルフォーマット：ESEQ/DOC

- ピアノとバックバンド/オーケストラのアンサンブルソフトです。

SMF/XG（スタンダードMIDIファイル/XG）

ファイルフォーマット：SMF/XG

付録

基本設定一覧

機　　能		基本設定値	参照ページ
音色選択		Grand Piano 1	P46
スプリット機能		Off	P53
スプリットポイント		F#2	P54
リバーブ ON/OFF		ON	P49
コーラス ON/OFF		音色ごと	P49
ブリリアンス機能		Normal	P48
iAFC ON/OFF（CLP-170）		ON	P50
メトロノーム	拍子	4/4	P55
	音量	100	
	音色	BellOff	
テンポ		120	P43、55、74
トランスポーズ		0	P109
ソングセレクト		プリセットソング［NewSong］	P41、43、45
ソングバランス		電源を入れたときの設定	P63
録音モード		エキストラトラックチャンネル：3	P61
		スタート：Normal	P59
		エンド　：Replace	P59
キャラクターコード		Japanese	P72

ソングセッティング

機　　能	基本設定値	参照ページ
音符のタイミングのずれを修正する（Quantize）	Off	P91
スイングレート（SwingRate）	50%	
最初の発音からすぐにスタートさせるかどうかを決める（QuickPlay）	On	P92
各チャンネルの中身を聞いて確かめる（ChannelListen）	–	P92
1 チャンネル単位でデータを消去する (ChannelClear)	–	P92
範囲指定して繰り返し再生する（FromToRepeat）	RepeatOff	P92
フレーズマークを使って再生する（PhraseMark）	RepeatOff	P93
曲単位で繰り返し再生する（SongRepeat）	Off	P93

付録

メトロノームセッティング

機　　能	基本設定値	参照ページ
メトロノームの拍子設定 (TimeSignature)	4/4	P94
メトロノームの音量設定 (MetronomeVolume)	100	P94
メトロノームの音色設定 (MetronomeSound)	BellOff	P94

ボイスセッティング

機　　能	基本設定値	参照ページ
オクターブの設定（Octave）	音色ごと	P96
音量の設定（Volume）	音色ごと	P96
左右の音の位置の設定（Pan）	音色ごと	P96
音の高さの微調整（デュアルのみ）(Detune)	音色ごと	P96
リバーブタイプの設定（ReverbType）	音色ごと	P97
リバーブのかかり具合の設定（ReverbSend）	音色ごと	P97
コーラスタイプの設定（ChorusType）	音色ごと	P97
コーラスのかかり具合の設定（ChorusSend）	音色ごと	P97
コーラス ON/OFF の設定（ChorusOnOff）	音色ごと	P98
DSP タイプの設定 [DSP Type（DSP）]	音色ごと	P98
ビブラフォンのビブラート効果のスピードの設定（VibeRotorSpeed）	音色ごと	P98
ビブラフォンのビブラート効果 ON/OFF の設定 [VibeRotorOnOff（RotorOnOff）]	音色ごと	P99
ロータリースピーカーの回転スピードの設定 [RotarySpeed(Rot.Speed)]	音色ごと	P99
DSP 効果のかかり具合の設定（DSPDepth）	音色ごと	P99
音の明るさを調節する（Brightness）	音色ごと	P99
レゾナンス効果を調節する [HarmonicContent（Harmonic）]	音色ごと	P99
イコライザーの低域周波数を調節する [EQ LowFreq.(EQ L.Freq)]	音色ごと	P100
イコライザーの低域ゲイン値（増幅量）を調節する（EQ LowGain）	音色ごと	P100
イコライザーの高域周波数を調節する [EQ HighFreq.(EQ H.Freg)]	音色ごと	P100
イコライザーの高域ゲイン値（増幅量）を調節する（EQ HighGain）	音色ごと	P100
タッチに対する音量変化度合の設定（TouchSense）	音色ごと	P100
右ペダルの機能設定（RPedal）	音色ごと	P101
まん中ペダルの機能設定（MPedal）	音色ごと	P101
左ペダルの機能設定（LPedal）	音色ごと	P101
外部ペダルの機能設定（AuxPedal）	音色ごと	P101

iAFC セッティング(CLP-170)

機　能	基本設定値	参照ページ
iAFC タイプの選択(iAFC Type)	SpatialEnsEfx/NaturalSndBrd: Medium DynDmpEfx:SemiConcert	P102
iAFC のかかり具合の設定(iAFC Depth)	106	P102
iAFC のキャリブレーション(自動調整)をする(Calibration)	–	P103
iAFC の設定を基本設定に戻す(iAFC Default)	–	P103

MIDI セッティング

機　能	基本設定値	参照ページ
MIDI 送信チャンネルの設定(MidioutChannel)	Main:Ch1、Left:Ch2、 Layer:Ch3、LeftLayer: Ch4	P105
MIDI 受信チャンネルの設定(MIDIInChannel)	Ch1 ～ 16 :Song、Ch17: Keyboard、Ch18:Main、 Ch19:Left、Ch20:Layer、 Ch21:LeftLayer、他:Off	P105
ローカルコントロール ON/OFF の設定(LocalControl)	On	P106
手弾き音か曲再生音のどちらを MIDI 送信するかの設定(MidiOutSelect)	Keyboard	P106
MIDI 受信するデータの種類の設定(ReceiveParameter)	すべてのデータが On	P106
MIDI 送信するデータの種類の設定(TransmitParameter)	すべてのデータが On	P106
パネル初期設定データの送信(InitialSetup)	–	P107
音色設定データのバルクダンプの実行(VoiceBulkDump)	–	P107

付録

アザーセッティング

機　能	基本設定値	参照ページ
タッチ感度の選択（TouchResponse）	Medium	P108
Fixed のボリューム	64	
音の高さの微調整（Tune）	A3=440.0Hz	P108
ピアノ音色の調律曲線の設定（PianoTuningCurve）	Stretch	P108
音律の選択（Scale）	Equal	P109
基音	C	
スプリットポイントを決める（SplitPoint）	F#2	P109
キー（調）を変える（Transpose）	Master	P109
トランスポーズ量	0	
ソフトペダルのかかり具合の設定（SoftPedalDepth）	5	P110
弦共鳴音（ストリングレゾナンス）のかかり具合の設定（StringResonanceDepth）	5	P110
ダンパーペダル使用時の共鳴効果（サステインサンプリング）のかかり具合の設定（SustainSamplingDepth）	5	P110
キーオフ音の音量設定（KeyOffSamplingDepth）	5	P110
ビブラフォンのペダル機能の選択（VibraphonePedalMode）	PianoLike	P110
SONG【START/STOP】機能のペダルへの割り当て（PedalStart/Stop）	どのペダルも Off	P111
外部ペダルのタイプ選択（AuxPedalType）	Make	P111
ダンパーペダルが効き始めるポイントの設定（HalfPedalPoint）	0	P111
ピッチベンド幅の設定（PitchBendRange）	2	P111
スピーカーの ON/OFF を切り替える設定（Speaker）	Normal (HeadphoneSW)	P111
電源 OFF 時に保存する項目の設定（MemoryBackUp）	Transpose、Main/LeftVoice、Metronome Setting、OtherSetting：Off、他：On	P112
基本設定に戻す（Factorysetting）	MemorySongExcluded	P112

付録

パネル音色のご紹介

音色グループ	音色名	ステレオサンプリング	タッチセンス	ダイナミックサンプリング	キーオフサンプリング	ストリングレゾナンス	音色紹介
グランドピアノ 1 GRANDPIANO1	グランドピアノ 1 Grand Piano 1	○	○	○	○	○	フルコンサートグランドピアノからサンプリングしました。3 段階のダイナミックサンプリング、ダンパーペダル使用時の音色変化、鍵盤を離した時の微妙な発音まで、アコースティックピアノに極限まで近づけたぜいたくな音作りです。また、生ピアノ独特の、弦どうしの共鳴 (ストリングレゾナンス) も再現しました。クラシックはもちろん、どんなジャンルのピアノ曲にも合います。
	メローピアノ Mellow Piano	○	○	○	○	○	暖かみのあるメローなピアノの音です。クラシック音楽に最適です。
	ロックピアノ Rock Piano	○	○	○	○	○	明るい響きを持ったブライトピアノの音です。ロック系の音楽に最適です。
	ホンキートンクピアノ Honky Tonk Piano	○	○	○	○	×	ホンキートンク風のピアノの音です。グランドピアノと異なったキャラクターをお楽しみください。
グランドピアノ 2 GRANDPIANO2	グランドピアノ 2 Grand Piano 2	○	○	×	×	×	明るい響きを持った広がりのあるクリアなピアノの音です。ポピュラー音楽に最適です。
	ブライトピアノ Bright Piano	○	○	×	×	×	広がりのある明るいピアノの音です。ポピュラー、ロックなどの音楽に最適です。
エレクトリックピアノ 1 E.PIANO1	エレクトリックピアノ 1 E.Piano 1	×	○	○	×	×	FM シンセサイザーによる電子ピアノの音です。タッチの強弱に応じて音色の変化も楽しめます。ポピュラー音楽に最適です。
	シンセピアノ Synth Piano	×	○	×	×	×	ポピュラー音楽でよく耳にするシンセサイザーによる電子ピアノの音です。ピアノとのデュアルでも楽しめます。
エレクトリックピアノ 2 E.PIANO2	エレクトリックピアノ 2 E.Piano 2	×	○	○	○	×	金属片をハンマーでたたいて発音させる電気ピアノの音です。弱く弾いたときは柔らかく、強く弾くと芯のある音がします。
	ビンテージエレクトリックピアノ Vintage E.Piano	×	○	○	×	×	異なるタイプの電気ピアノの音です。ロック、ポピュラー音楽によく使われています。
ハープシコード HARPSICHORD	ハープシコード 8' Harpsichord 8'	○	×	×	○	×	バロック音楽でよく使われる楽器の音です。タッチによって音量は変わらず、鍵盤を離したときには独特の発音があります。
	ハープシコード 8'+4' Harpsichord 8'+4'	○	×	×	○	×	オクターブ上の音がミックスされたハープシコードの音です。より華やかさが感じられます。
エレクトリッククラビコード E.CLAVICHORD	エレクトリッククラビコード E.Clavichord	×	○	×	○	×	電磁ピックアップの付いた鍵盤式打弦楽器です。ファンキーなサウンドはブラックコンテンポラリー音楽などでおなじみです。その構造から、鍵盤を離したときには独特の発音があります。
	ワウクラビ Wah Clavi.	×	○	×	○	×	個性的なエフェクトをプリセットしています。
ビブラフォン VIBRAPHONE	ビブラフォン Vibraphone	○	○	○	×	×	比較的柔らかなマレットでたたいたビブラフォンの音です。強く弾くほど金属的な音になります。
	マリンバ Marimba	○	○	×	×	×	ステレオサンプリングによる広がり感と臨場感あるマリンバの音です。
	セレステ Celesta	○	○	○	×	×	セレステ (鍵盤を弾くと、ハンマーが金属製の音板をたたいて音を出す打楽器) の音です。チャイコフスキーの組曲「くるみ割り人形」の「こんぺいとうの踊り」での印象的なフレーズが有名です。

音色グループ	音色名	ステレオサンプリング	タッチセンス	ダイナミックサンプリング	キーオフサンプリング	ストリングレゾナンス	音色紹介
GUITAR	Nylon Guitar	(○)	○	(○)	×	×	暖かみのあるナチュラルなナイロンギターの音です。静かな曲で雰囲気を楽しんでください。(CLP-170 では、ステレオサンプリングによる臨場感ある音です。強く弾くとハーモニクスの音が出てギターらしさを感じることができます。)
	Steel Guitar	×	○	×	×	×	明るく華やかな感じのするスチールギターの音です。ポピュラー音楽に最適です。
CHURCH ORGAN	Pipe Organ Principal	○	×	×	×	×	パイプオルガンのプリンシパル系 (金管楽器系) の混合音栓の音（8 フィート＋ 4 フィート＋ 2 フィート）です。バロック時代の教会音楽の演奏に適しています。
	Pipe Organ Tutti	○	×	×	×	×	バッハの「トッカータとフーガ」で有名なパイプオルガンのフルカプラーの音です。
	Pipe Organ Flute1	○	×	×	×	×	パイプオルガンのフルート系 (木管楽器系) の混合音栓の音（8 フィート＋ 4 フィート）です。讃美歌の伴奏などに適した柔らかい音です。
	Pipe Organ Flute2	○	×	×	×	×	パイプオルガンのフルート系 (木管楽器系) 混合音栓の音（8 フィート＋ 4 フィート＋ 1（1／3 ）フィート）です。PipeOrganFlute1 よりやや華やかな音色で、ソロ向きです。
JAZZORGAN	Jazz Organ	×	×	×	×	×	歯車回転式電気オルガンの音です。ジャズ、ロックなどの音楽でよく用いられます。
	Rotary Organ	×	×	×	×	×	明るく華やかな感じのする電気オルガンの音です。
	Mellow Organ	×	×	×	×	×	メローな感じの電気オルガンの音です。落ち着いた曲に最適です。
STRINGS	Strings	○	○	×	×	×	ステレオサンプリングでリアルな響きがする大編成弦楽アンサンブルの音です。ピアノとのデュアルでも楽しめます。
	Synth Strings	×	○	×	×	×	明るく広がりのあるストリングスの音です。アンサンブルのバックの通奏音に適しています。
	Slow Strings	○	○	×	×	×	立ち上がりの緩やかな弦楽アンサンブルの音です。GRAND PIANO や E.PIANO とのデュアルに向いています。
CHOIR	Choir	×	○	×	×	×	空間に広がる心和む合唱の音です。スローな曲で和音の広がりが得られます。
	Slow Choir	×	○	×	×	×	立ち上がりの緩やかな合唱の音です。GRAND PIANO や E.PIANO とのデュアルに向いています。
	Scat	×	○	○	×	×	ジャズのスキャットが楽しめます。弾く強さ、音域でいろいろな音が飛び出します。
SYNTH.PAD	Synth Pad1	×	○	×	×	×	暖かくメローで広がりのあるシンセ音です。アンサンブルのバックの通奏音に最適です。
	Synth Pad2	×	○	×	×	×	空間的広がりのあるクリアなシンセ音です。アンサンブルのバックの通奏音に最適です。
WOOD BASS	Wood Bass	×	○	×	×	×	アップライトベースを指で弾く奏法の音です。ジャズやラテン音楽などによく用いられます。
	Bass & Cymbal	×	○	×	×	×	シンバルの音を重ねてあります。ジャズのウオーキングベースに用いると効果的です。
E.BASS	Electric Bass	×	○	×	×	×	エレクトリックベースの音です。ジャズ、ロック、ポピュラーなどの音楽によく用いられます。
	Fretless Bass	×	○	×	×	×	フレッドレスベースの音です。ジャズ、フュージョンなどの音楽に向いています。

* (○) は CLP-170 のみです。

2つの音色の組み合わせ例（デュアルとスプリット）

デュアル	MAIN + MAIN	Grand Piano 1 + E.Piano 1 Grand Piano 1 + E.Piano 2	ポピュラー音楽でよく使われる組み合わせです。
	MAIN + MAIN	Grand Piano 1 + Synth Piano	ファンタジックな広がりのあるピアノの音です。
	MAIN + MAIN	Grand Piano 2 + Grand Piano 2	自動的にオクターブ離れた音域で重ねて弾いているようになります。サルサ独特の伴奏などに合います。
	MAIN + MAIN	E.Piano 1 + Slow Choir	ロマンチックなバラードなどに向いています。
	MAIN + MAIN	E.Piano 2 + E.Clavichord	ファンクやリズム & ブルース、ソウルミュージックに合います。
	MAIN + MAIN	Harpsichord 8' + Strings	バロック音楽にピッタリの組み合わせです。
	MAIN + MAIN	Celesta + Synth Strings	ストリングスにベルの音が加わったようなイメージです。音が左右に揺れるディレイ効果が自動的にかかります。
スプリット	MAIN / LEFT	Grand Piano 1 / Wood Bass またはBass & Cymbal	軽快なジャズを弾くのにお勧めです。ダンパーペダルは右鍵域の音色だけに効きます。
	MAIN / LEFT	Celesta / Choir	ほのぼのとしたイメージの、かわいらしい曲によく合います。
	MAIN / LEFT	Choir / Grand Piano 1	ピアノアルペジオにのせてゆったり弾いてみてください。Choirは和音で弾くとより雰囲気が出ます。
	MAIN / LEFT	Scat / Wood Bass	おしゃれなジャズコーラスのイメージです。Scatはタッチの強弱でいろいろな表情を見せる音色です。
	MAIN / LEFT	EPiano 2 / Scat	Scatでベースのように弾いてもおもしろいです。
デュアル+スプリット	MAIN + MAIN / LEFT	Grand Piano 1 + Synth Strings / Grand Piano 1	ピアノにストリングスが重なり厚みのあるサウンドになります。
	MAIN + MAIN / LEFT	Grand Piano 2 + E.Piano 1 / Electric Bass	フュージョン向きのサウンドです。リバーブやコーラスを深めにかける（P97）と気分が出ます。ダンパーペダルは右鍵域の音色だけに効きます。
	MAIN + MAIN / LEFT + LEFT	Harpsichord 8'+4' + Strings / Harpsichord 8' + Strings	とても華やかな演奏になります。

付録

エックスジー XG音色一覧

■ Bank Select MSB=00

Instrument Group	Pgm#	Bank 0 Bank Select LSB=00	Bank 0	E	KSP Bank 1	E	Stereo Bank 3	E	Single Bank 6	E	Slow Bank 8	E	Fast Decay Bank 12	E	Double Attack Bank 14	E	Bright Bank 16	E	Bank 17	E	Dark Bank 18	E	Bank 19	E	Resonant Bank 20	E	Attack Bank 24	E
Piano	1	Acoustic Grand Piano	GrandPno	2	GrndPnoK	1															MelloGrP	2						
	2	Bright Acoustic Piano	BritePno	2	BritPnoK	1																						
	3	Electric Grand Piano	El.Grand	2	ElGrPnoK	2																						
	4	Honky-tonk Piano	HnkyTonk	2	HnkyTnkK	2																						
	5	Electric Piano 1	E.Piano1	2	El.Pno1K	1															MelloEP1	2						
	6	Electric Piano 2	E.Piano2	2	El.Pno2K	1																						
	7	Harpsichord	Harpsi.	1	Harpsi.K	1																						
	8	Clavi	Clavi.	2	Clavi K	1																						
Chromatic Percussion	9	Celesta	Celesta	1																								
	10	Glockenspiel	Glocken	1																								
	11	Music Box	MusicBox	2																								
	12	Vibraphone	Vibes	1	Vibes K	1																						
	13	Marimba	Marimba	1	MarimbaK	1																						
	14	Xylophone	Xylophon	1																								
	15	Tubular Bells	TubulBel	1																								
	16	Dulcimer	Dulcimer	1																								
Organ	17	Drawbar Organ 1	DrawOrgn	1																								
	18	Percussive Organ	PercOrgn	1																							70sPcOr1	2
	19	Rock Organ	RockOrgn	2																								
	20	Church Organ 1	ChrchOrg	2																								
	21	Reed Organ	ReedOrgn	1																								
	22	Accordion	Acordion	2																								
	23	Hamonica	Harmnica	1																								
	24	Tango Accordion	TangoAcd	2																								
Guitar	25	Acoustic Guitar (nylon) 1	NylonGtr	1													NylonGt2	1										
	26	Acoustic Guitar (steel)	SteelGtr	1													SteelGt2	1										
	27	Electric Guitar (jazz)	Jazz Gtr	1																	MelloGtr	1						
	28	Electric Guitar (clean)	CleanGtr	1																								
	29	Electric Guitar (muted)	Mute.Gtr	1																								
	30	Overdriven Guitar	Ovrdrive	1																								
	31	Distortion Guitar	Dist.Gtr	1																								
	32	Guitar Harmonics	GtrHarmo	1																								
Bass	33	Acoustic Bass	Aco.Bass	1																								
	34	Electric Bass (finger)	FngrBass	1																	FingrDrk	2						
	35	Electric Bass (pick)	PickBass	1																								
	36	Fretless Bass	Fretless	1																								
	37	Slap Bass 1	SlapBas1	1																								
	38	Slap Bass 2	SlapBas2	1																								
	39	Synth Bass 1	SynBass1	1																	SynBa1Dk	1			FastResB	1	AcidBass	1
	40	Synth Bass 2	SynBass2	2					MelloSBa	1			Seq Bass	2							ClkSynBa	2	SynBa2Dk	1				
Strings	41	Violin	Violin	1							Slow Vln	1																
	42	Viola	Viola	1																								
	43	Cello	Cello	1																								
	44	Contrabass	Contrabs	1																								
	45	Tremolo Strings	Trem.Str	1							SlwTrStr	1																
	46	Pizzicato Strings	Pizz.Str	1																								
	47	Orchestral Harp	Harp	1																								
	48	Timpani	Timpani	1																								
Ensemble	49	String Ensemble 1	Strings1	1			S.Strngs	2			Slow Str	1															Arco Str	2
	50	String Ensemble 2	Strings2	1			S.SlwStr	2			LegatoSt	2																
	51	Synth Strings 1	Syn.Str1	2																								
	52	Synth Strings 2	Syn.Str2	2																								
	53	Choir Aahs	ChoirAah	1			S.Choir	2									Ch.Aahs2	2										
	54	Voice Oohs	VoiceOoh	1																								
	55	Synth Voice	SynVoice	1																								
	56	Orchestra Hit	Orch.Hit	2																								
Brass	57	Trumpet	Trumpet	1													Trumpet2	1	BriteTrp	2								
	58	Trombone	Trombone	1																	Trmbone2	2						
	59	Tuba	Tuba	1													Tuba 2	1										
	60	Muted Trumpet	Mute.Trp	1																								
	61	French Horn	Fr. Horn	2					FrHrSolo	1																		
	62	Brass Section 1	BrasSect	1																								
	63	Synth Brass 1	SynBrss1	2									Quack Br	2											RezSynBr	2	PolyBrss	2
	64	Synth Brass 2	SynBrss2	1																	Soft Brs	2						
Reed	65	Soprano Sax	SprnoSax	1																								
	66	Alto Sax	Alto Sax	1																								
	67	Tenor Sax	TenorSax	1																								
	68	Baritone Sax	Bari.Sax	1																								
	69	Oboe	Oboe	2																								
	70	English Horn	Eng.Horn	1																								
	71	Bassoon	Bassoon	1																								
	72	Clarinet	Clarinet	1																								
Pipe	73	Piccolo	Piccolo	1																								
	74	Flute	Flute	1																								
	75	Recorder	Recorder	1																								
	76	Pan Flute	PanFlute	1																								
	77	Blown Bottle	Bottle	2																								
	78	Shakuhachi	Shakhchi	2																								
	79	Whistle	Whistle	1																								
	80	Ocarina	Ocarina	1																								
Synth Lead	81	Lead 1 (square)	SquareLd	2					SquarLd2	1	LMSquare	2									Hollow	1	Shroud	2				
	82	Lead 2 (sawtooth)	Saw Ld	2					Saw Ld 2	1	ThickSaw	2									Dyna Saw	1	Digi Saw	2	Big Lead	2	HeavySyn	2
	83	Lead 3 (calliope)	CaliopLd	2																								
	84	Lead 4 (chiff)	Chiff Ld	2																								
	85	Lead 5 (charang)	CharanLd	2																								
	86	Lead 6 (voice)	Voice Ld	2																							SynthAah	2
	87	Lead 7 (fifths)	Fifth Ld	2																								
	88	Lead 8 (bass+lead)	Bass&Ld	2													Big&Low	2										
Synth Pad	89	Pad 1 (new age)	NewAgePd	2																								
	90	Pad 2 (warm)	Warm Pad	2													ThickPad	2	Soft Pad	2	Sine Pad	2						
	91	Pad 3 (polysynth)	PolySyPd	2																								
	92	Pad 4 (choir)	ChoirPad	2																								
	93	Pad 5 (bowed)	BowedPad	2																								
	94	Pad 6 (metallic)	MetalPad	2																								
	95	Pad 7 (halo)	Halo Pad	2																								
	96	Pad 8 (sweep)	SweepPad	2																					Shwimmer	2		
Synth Effects	97	FX 1 (rain)	Rain	2																								
	98	FX 2 (soundtrack)	SoundTrk	2																								
	99	FX 3 (crystal)	Crystal	2									SynDrCmp	2	Popcorn	2					TinyBell	2						
	100	FX 4 (atmosphere)	Atmosphr	2																	WarmAtms	2	HollwRls	2				
	101	FX 5 (brightness)	Bright	2																								
	102	FX 6 (goblins)	Goblins	2																								
	103	FX 7 (echoes)	Echoes	2							Echoes 2	2			Echo Pan	2												
	104	FX 8 (sci-fi)	Sci-Fi	2																								
Ethnic	105	Sitar	Sitar	1																								
	106	Banjo	Banjo	1																								
	107	Shamisen	Shamisen	1																								
	108	Koto	Koto	1																								
	109	Kalimba	Kalimba	1																								
	110	Bagpipe	Bagpipe	2																								
	111	Fiddle	Fiddle	1																								
	112	Shanai	Shanai	1																								
Percussive	113	Tinkle Bell	TnklBell	2																								
	114	Agogo	Agogo	2																								
	115	Steel Drums	SteelDrm	2																								
	116	Woodblock	Woodblok	1																								
	117	Taiko Drum	TaikoDrm	1																								
	118	Melodic Tom 1	MelodTom	2																								
	119	Synth Drum	Syn Drum	1																								
	120	Reverse Cymbal	RevCymbl	1																								
Sound Effects	121	Guitar Fret Noise	FretNoiz	2																								
	122	Breath Noise	BrthNoiz	2																								
	123	Seashore	Seashore	2																								
	124	Bird Tweet	Tweet	2																								
	125	Telephone Ring	Telphone	1																								
	126	Helicopter	Helicptr	1																								
	127	Applause	Applause	1																								
	128	Gunshot	Gunshot	1																								

(light gray) Bank 0と同じ音色が入っています。　(dark gray) 音は鳴りません。　E　エレメント数

付録

					Release		Rezo Sweep		Muted		Detune 1		Detune 2		Detune 3		Octave 1		Octave 2		5th 1		5th 2		Bend		Tutti	
Instrument Group	Pgm#	Bank 0 Bank Select LSB=00	Bank 0	E	Bank 25	E	Bank 27	E	Bank 28	E	Bank 32	E	Bank 33	E	Bank 34	E	Bank 35	E	Bank 36	E	Bank 37	E	Bank 38	E	Bank 39	E	Bank 40	E
Piano	1	Acoustic Grand Piano	GrandPno	2																							PianoStr	2
	2	Bright Acoustic Piano	BritePno	2																								
	3	Electric Grand Piano	El.Grand	2							Det.CP80	2															LayerCP1	2
	4	Honky-tonk Piano	HnkyTonk	2																								
	5	Electric Piano 1	E.Piano1	2							Chor.EP1	2															HardEl.P	2
	6	Electric Piano 2	E.Piano2	2							Chor.EP2	2	DX Hard	2	DXLegend	2											DX Phase	2
	7	Harpsichord	Harpsi.	1	Harpsi.2	2											Harpsi.3	2										
	8	Clavi	Clavi.	2			ClaviWah	2																				
Chromatic Percussion	9	Celesta	Celesta	1																								
	10	Glockenspiel	Glocken	1																								
	11	Music Box	MusicBox	2																								
	12	Vibraphone	Vibes	1																								
	13	Marimba	Marimba	1																								
	14	Xylophone	Xylophon	1																								
	15	Tubular Bells	TubulBel	1																								
	16	Dulcimer	Dulcimer	1													Dulcimr2	2										
Organ	17	Drawbar Organ 1	DrawOrgn	1							DetDrwOr	2	60sDrOr1	2	60sDrOr2	2	70sDrOr1	2	DrawOrg2	2	60sDrOr3	2	Even Bar	2			16+2"2/3	2
	18	Percussive Organ	PercOrgn	1							DetPrcOr	2	Lite Org	2							PercOrg2	2						
	19	Rock Organ	RockOrgn	2																								
	20	Church Organ 1	ChrchOrg	2							ChurOrg3	2					ChurOrg2	2									NotreDam	2
	21	Reed Organ	ReedOrgn	1																							Puff Org	2
	22	Accordion	Acordion	2							AccordIt	2																
	23	Hamonica	Harmnica	1							Harmo. 2	2																
	24	Tango Accordion	TangoAcd	2																								
Guitar	25	Acoustic Guitar (nylon) 1	NylonGtr	1	NylonGt3	2																						
	26	Acoustic Guitar (steel)	SteelGtr	1													12StrGtr	2									Nyln&Stl	2
	27	Electric Guitar (jazz)	Jazz Gtr	1							Jazz Amp	2																
	28	Electric Guitar (clean)	CleanGtr	1							ChorusGt	2																
	29	Electric Guitar (muted)	Mute.Gtr	1																							FunkGtr1	2
	30	Overdriven Guitar	Ovrdrive	1																								
	31	Distortion Guitar	Dist.Gtr	1																							FeedbkGt	2
	32	Guitar Harmonics	GtrHarmo	1																								
Bass	33	Acoustic Bass	Aco.Bass	1																							JazzRthm	2
	34	Electric Bass (finger)	FngrBass	1			FlangeBa	2																			Ba&DstEG	2
	35	Electric Bass (pick)	PickBass	1					MutePkBa	1																		
	36	Fretless Bass	Fretless	1							Fretles2	2	Fretles3	2	Fretles4	2												
	37	Slap Bass 1	SlapBas1	1			ResoSlap	1			PunchThm	2																
	38	Slap Bass 2	SlapBas2	1																								
	39	Synth Bass 1	SynBass1	1													Clv Bass	2									TechnoBa	2
	40	Synth Bass 2	SynBass2	2							SmthSynB	2															ModulrBa	2
Strings	41	Violin	Violin	1																								
	42	Viola	Viola	1																								
	43	Cello	Cello	1																								
	44	Contrabass	Contrabs	1																								
	45	Tremolo Strings	Trem.Str	1																							Susp.Str	2
	46	Pizzicato Strings	Pizz.Str	1																								
	47	Orchestral Harp	Harp	1																							YangChin	2
	48	Timpani	Timpani	1																								
Ensemble	49	String Ensemble 1	Strings1	1													60sStrng	2									Orchestr	2
	50	String Ensemble 2	Strings2	1																							Warm Str	2
	51	Synth Strings 1	Syn.Str1	2			Reso Str	2																				
	52	Synth Strings 2	Syn.Str2	2																								
	53	Choir Aahs	ChoirAah	1							MelChoir	2															ChoirStr	2
	54	Voice Oohs	VoiceOoh	1																								
	55	Synth Voice	SynVoice	1																							SyVoice2	2
	56	Orchestra Hit	Orch.Hit	2													OrchHit2	2										
Brass	57	Trumpet	Trumpet	1							Warm Trp	2																
	58	Trombone	Trombone	1																								
	59	Tuba	Tuba	1																								
	60	Muted Trumpet	Mute.Trp	1																								
	61	French Horn	Fr. Horn	2							FrHorn 2	1									HornOrch	2						
	62	Brass Section 1	BrasSect	1													Tp&TbSec	2									BrssSec2	2
	63	Synth Brass 1	SynBrss1	2			SynBrss3	2			JumpBrss	2																
	64	Synth Brass 2	SynBrss2	1																							SynBrss4	2
Reed	65	Soprano Sax	SprnoSax	1																								
	66	Alto Sax	Alto Sax	1																							Sax Sect	2
	67	Tenor Sax	TenorSax	1																							BrthTnSx	2
	68	Baritone Sax	Bari.Sax	1																								
	69	Oboe	Oboe	2																								
	70	English Horn	Eng.Horn	1																								
	71	Bassoon	Bassoon	1																								
	72	Clarinet	Clarinet	1																								
Pipe	73	Piccolo	Piccolo	1																								
	74	Flute	Flute	1																								
	75	Recorder	Recorder	1																								
	76	Pan Flute	PanFlute	1																								
	77	Blown Bottle	Bottle	2																								
	78	Shakuhachi	Shakhchi	2																								
	79	Whistle	Whistle	1																								
	80	Ocarina	Ocarina	1																								
Synth Lead	81	Lead 1 (square)	SquareLd	2																								
	82	Lead 2 (sawtooth)	Saw Ld	2	WaspySyn	2																					PulseSaw	2
	83	Lead 3 (calliope)	CaliopLd	2																								
	84	Lead 4 (chiff)	Chiff Ld	2																								
	85	Lead 5 (charang)	CharanLd	2																								
	86	Lead 6 (voice)	Voice Ld	2																								
	87	Lead 7 (fifths)	Fifth Ld	2													Big Five	2										
	88	Lead 8 (bass+lead)	Bass&Ld	2																								
Synth Pad	89	Pad 1 (new age)	NewAgePd	2																								
	90	Pad 2 (warm)	Warm Pad	2																								
	91	Pad 3 (polysynth)	PolySyPd	2																								
	92	Pad 4 (choir)	ChoirPad	2																								
	93	Pad 5 (bowed)	BowedPad	2																								
	94	Pad 6 (metallic)	MetalPad	2																								
	95	Pad 7 (halo)	Halo Pad	2																								
	96	Pad 8 (sweep)	SweepPad	2			Converge	2																				
Synth Effects	97	FX 1 (rain)	Rain	2																								
	98	FX 2 (soundtrack)	SoundTrk	2			Prologue	2																				
	99	FX 3 (crystal)	Crystal	2													RndGlock	2									GlockChi	2
	100	FX 4 (atmosphere)	Atmosphr	2																							Nylon EP	2
	101	FX 5 (brightness)	Bright	2																								
	102	FX 6 (goblins)	Goblins	2																								
	103	FX 7 (echoes)	Echoes	2																								
	104	FX 8 (sci-fi)	Sci-Fi	2																								
Ethnic	105	Sitar	Sitar	1							DetSitar	2					Sitar 2	2										
	106	Banjo	Banjo	1					MuteBnjo	1																		
	107	Shamisen	Shamisen	1																								
	108	Koto	Koto	1																								
	109	Kalimba	Kalimba	1																								
	110	Bagpipe	Bagpipe	2																								
	111	Fiddle	Fiddle	1																								
	112	Shanai	Shanai	1																								
Percussive	113	Tinkle Bell	TnklBell	2																								
	114	Agogo	Agogo	2																								
	115	Steel Drums	SteelDrm	2																								
	116	Woodblock	Woodblok	1																								
	117	Taiko Drum	TaikoDrm	1																								
	118	Melodic Tom 1	MelodTom	2																								
	119	Synth Drum	Syn Drum	1																								
	120	Reverse Cymbal	RevCymbl	1																								
Sound Effects	121	Guitar Fret Noise	FretNoiz	2																								
	122	Breath Noise	BrthNoiz	2																								
	123	Seashore	Seashore	2																								
	124	Bird Tweet	Tweet	2																								
	125	Telephone Ring	Telphone	1																								
	126	Helicopter	Helicptr	1																								
	127	Applause	Applause	1																								
	128	Gunshot	Gunshot	1																								

(薄い網掛け) Bank 0と同じ音色が入っています。　(濃い網掛け) 音は鳴りません。　E　エレメント数

付録

									Velo-Switch		Velo-Xfade		other wave															
Instrument Group	Pgm#	Bank 0 Bank Select LSB=00	Bank 0	E	Bank 41	E	Bank 42	E	Bank 43	E	Bank 45	E	Bank 64	E	Bank 65	E	Bank 66	E	Bank 67	E	Bank 68	E	Bank 69	E	Bank 70	E	Bank 71	E
Piano	1	Acoustic Grand Piano	GrandPno	2	Dream	2																						
	2	Bright Acoustic Piano	BritePno	2																								
	3	Electric Grand Piano	El.Grand	2	LayerCP2	2																						
	4	Honky-tonk Piano	HnkyTonk	2																								
	5	Electric Piano 1	E.Piano1	2							VX El.P1	2	60sEl.P1	1														
	6	Electric Piano 2	E.Piano2	2	DX+Analg	2	DXKotoEP	2			VX El.P2	2																
	7	Harpsichord	Harpsi.	1																								
	8	Clavi	Clavi.	2									PulseClv	1	PierceCl	2												
Chromatic Percussion	9	Celesta	Celesta	1																								
	10	Glockenspiel	Glocken	1																								
	11	Music Box	MusicBox	2									Orgel	2														
	12	Vibraphone	Vibes	1							HardVibe	2																
	13	Marimba	Marimba	1									SineMrmb	2														
	14	Xylophone	Xylophon	1																								
	15	Tubular Bells	TubulBel	1																								
	16	Dulcimer	Dulcimer	1																								
Organ	17	Drawbar Organ 1	DrawOrgn	1									Organ Ba	1	70sDrOr2	2	CheezOrg	2	DrawOrg3	2								
	18	Percussive Organ	PercOrgn	1																								
	19	Rock Organ	RockOrgn	2									RotaryOr	2	SloRotar	2	FstRotar	2										
	20	Church Organ 1	ChrchOrg	2									OrgFlute	2	TrmOrgFl	2												
	21	Reed Organ	ReedOrgn	1																								
	22	Accordion	Acordion	2																								
	23	Hamonica	Harmnica	1																								
	24	Tango Accordion	TangoAcd	2									TngoAcd2	2														
Guitar	25	Acoustic Guitar (nylon) 1	NylonGtr	1					VelGtHrm	2																		
	26	Acoustic Guitar (steel)	SteelGtr	1	Stl&Body	2																						
	27	Electric Guitar (jazz)	Jazz Gtr	1																								
	28	Electric Guitar (clean)	CleanGtr	1																								
	29	Electric Guitar (muted)	Mute.Gtr	1	MuteStlG	2			FunkGtr2	2	Jazz Man	1																
	30	Overdriven Guitar	Ovrdrive	1					Gt.Pinch	2																		
	31	Distortion Guitar	Dist.Gtr	1	FeedbkG2	2																						
	32	Guitar Harmonics	GtrHarmo	1											GtFeedbk	1	GtrHrmo2	1										
Bass	33	Acoustic Bass	Aco.Bass	1							VXUprght	2																
	34	Electric Bass (finger)	FngrBass	1					FngrSlap	2	FngBass2	2			Mod.Bass	2												
	35	Electric Bass (pick)	PickBass	1																								
	36	Fretless Bass	Fretless	1																								
	37	Slap Bass 1	SlapBas1	1																								
	38	Slap Bass 2	SlapBas2	1					VeloSlap	2																		
	39	Synth Bass 1	SynBass1	1									Orbiter	2	Sqr.Bass	1	RubberBa	2										
	40	Synth Bass 2	SynBass2	2	DX Bass	2							X WireBa	2														
Strings	41	Violin	Violin	1																								
	42	Viola	Viola	1																								
	43	Cello	Cello	1																								
	44	Contrabass	Contrabs	1																								
	45	Tremolo Strings	Trem.Str	1																								
	46	Pizzicato Strings	Pizz.Str	1																								
	47	Orchestral Harp	Harp	1																								
	48	Timpani	Timpani	1																								
Ensemble	49	String Ensemble 1	Strings1	1	Orchstr2	2	TremOrch	2			Velo.Str	2																
	50	String Ensemble 2	Strings2	1	Kingdom	2							70s Str	1	Strings3	1												
	51	Synth Strings 1	Syn.Str1	2									Syn Str4	2	Syn Str5	2												
	52	Synth Strings 2	Syn.Str2	2																								
	53	Choir Aahs	ChoirAah	1																								
	54	Voice Oohs	VoiceOoh	1																								
	55	Synth Voice	SynVoice	1	Choral	2							AnaVoice	1														
	56	Orchestra Hit	Orch.Hit	2									Impact	2														
Brass	57	Trumpet	Trumpet	1																								
	58	Trombone	Trombone	1																								
	59	Tuba	Tuba	1																								
	60	Muted Trumpet	Mute.Trp	1																								
	61	French Horn	Fr. Horn	2																								
	62	Brass Section 1	BrasSect	1	Hi Brass	2	MelloBrs	2																				
	63	Synth Brass 1	SynBrss1	2							AnVelBr1	2	AnaBrss1	2														
	64	Synth Brass 2	SynBrss2	1	ChoirBrs	2					AnVelBr2	2	AnaBrss2	2														
Reed	65	Soprano Sax	SprnoSax	1																								
	66	Alto Sax	Alto Sax	1					HyprAlto	2																		
	67	Tenor Sax	TenorSax	1	SoftTenr	2							TnrSax 2	1														
	68	Baritone Sax	Bari.Sax	1																								
	69	Oboe	Oboe	2																								
	70	English Horn	Eng.Horn	1																								
	71	Bassoon	Bassoon	1																								
	72	Clarinet	Clarinet	1																								
Pipe	73	Piccolo	Piccolo	1																								
	74	Flute	Flute	1																								
	75	Recorder	Recorder	1																								
	76	Pan Flute	PanFlute	1																								
	77	Blown Bottle	Bottle	2																								
	78	Shakuhachi	Shakhchi	2																								
	79	Whistle	Whistle	1																								
	80	Ocarina	Ocarina	1																								
Synth Lead	81	Lead 1 (square)	SquareLd	2									Mellow	2	SoloSine	2	SineLead	1										
	82	Lead 2 (sawtooth)	Saw Ld	2	Dr. Lead	2					VeloLead	2																
	83	Lead 3 (calliope)	CaliopLd	2											PureLead	2												
	84	Lead 4 (chiff)	Chiff Ld	2									Rubby	2														
	85	Lead 5 (charang)	CharanLd	2									DistLead	2	WireLead	2												
	86	Lead 6 (voice)	Voice Ld	2									Vox Lead	2														
	87	Lead 7 (fifths)	Fifth Ld	2																								
	88	Lead 8 (bass+lead)	Bass&Ld	2									Fat&Prky	2	Soft Wrl	2												
Synth Pad	89	Pad 1 (new age)	NewAgePd	2									Fantasy	2														
	90	Pad 2 (warm)	Warm Pad	2									Horn Pad	2	RotarStr	2												
	91	Pad 3 (polysynth)	PolySyPd	2									PolyPd80	2	ClickPad	2	Ana. Pad	2	SquarPad	2								
	92	Pad 4 (choir)	ChoirPad	2									Heaven	2			Itopia	2	CC Pad	2								
	93	Pad 5 (bowed)	BowedPad	2									Glacier	2	GlassPad	2												
	94	Pad 6 (metallic)	MetalPad	2									Tine Pad	2	Pan Pad	2												
	95	Pad 7 (halo)	Halo Pad	2																								
	96	Pad 8 (sweep)	SweepPad	2									PolarPad	2			Celstial	2										
Synth Effects	97	FX 1 (rain)	Rain	2							ClaviPad	2	HrmoRain	2	AfrcnWnd	2	Carib	2										
	98	FX 2 (soundtrack)	SoundTrk	2									Ancestrl	2														
	99	FX 3 (crystal)	Crystal	2	ClearBel	2	ChorBell	2					SynMalet	1	SftCryst	2	LoudGlok	2	ChrstBel	2	VibeBell	2	DigiBell	2	AirBells	2	BellHarp	2
	100	FX 4 (atmosphere)	Atmosphr	2									NylnHarp	2	Harp Vox	2	AtmosPad	2	Planet	2								
	101	FX 5 (brightness)	Bright	2									FantaBel	2														
	102	FX 6 (goblins)	Goblins	2									GobSynth	2	Creeper	2	Ring Pad	2	Ritual	2	ToHeaven	2			Night	2	Glisten	2
	103	FX 7 (echoes)	Echoes	2									EchoBell	2	Big Pan	2	SynPiano	2	Creation	2	StarDust	2	Reso&Pan	2				
	104	FX 8 (sci-fi)	Sci-Fi	2									Starz	2														
Ethnic	105	Sitar	Sitar	1																								
	106	Banjo	Banjo	1																								
	107	Shamisen	Shamisen	1																								
	108	Koto	Koto	1																								
	109	Kalimba	Kalimba	1																								
	110	Bagpipe	Bagpipe	2																								
	111	Fiddle	Fiddle	1																								
	112	Shanai	Shanai	1									Shanai 2	1														
Percussive	113	Tinkle Bell	TnklBell	2																								
	114	Agogo	Agogo	2																								
	115	Steel Drums	SteelDrm	2																								
	116	Woodblock	Woodblok	1																								
	117	Taiko Drum	TaikoDrm	1																								
	118	Melodic Tom 1	MelodTom	2									Mel Tom2	1	Real Tom	2	Rock Tom	2										
	119	Synth Drum	Syn Drum	1									Ana Tom	1	ElecPerc	2												
	120	Reverse Cymbal	RevCymbl	1																								
Sound Effects	121	Guitar Fret Noise	FretNoiz	2																								
	122	Breath Noise	BrthNoiz	2																								
	123	Seashore	Seashore	2																								
	124	Bird Tweet	Tweet	2																								
	125	Telephone Ring	Telphone	1																								
	126	Helicopter	Helicptr	1																								
	127	Applause	Applause	1																								
	128	Gunshot	Gunshot	1																								

Bank 0と同じ音色が入っています。　音は鳴りません。　E　エレメント数

付録

■ Bank Select MSB=64

Instrument Group	Pgm#	Bank 0 Bank Select LSB=00	Bank 0	E	Bank 72	E	Bank 96	E	Bank 97	E	Bank 98	E	Bank 99	E	Bank 100	E	Bank 101	E
Piano	1	Acoustic Grand Piano	GrandPno	2														
	2	Bright Acoustic Piano	BritePno	2														
	3	Electric Grand Piano	El.Grand	2														
	4	Honky-tonk Piano	HnkyTonk	2														
	5	Electric Piano 1	E.Piano1	2														
	6	Electric Piano 2	E.Piano2	2														
	7	Harpsichord	Harpsi.	1														
	8	Clavi	Clavi.	2														
Chromatic Percussion	9	Celesta	Celesta	1														
	10	Glockenspiel	Glocken	1														
	11	Music Box	MusicBox	2														
	12	Vibraphone	Vibes	1														
	13	Marimba	Marimba	1					Balimba	2	Log Drum	2						
	14	Xylophone	Xylophon	1														
	15	Tubular Bells	TubulBel	1			ChrchBel	2	Carillon	2								
	16	Dulcimer	Dulcimer	1			Cimbalom	2	Santur	2								
Organ	17	Drawbar Organ 1	DrawOrgn	1														
	18	Percussive Organ	PercOrgn	1														
	19	Rock Organ	RockOrgn	2														
	20	Church Organ 1	ChrchOrg	2														
	21	Reed Organ	ReedOrgn	1														
	22	Accordion	Acordion	2														
	23	Hamonica	Harmnica	1														
	24	Tango Accordion	TangoAcd	2														
Guitar	25	Acoustic Guitar (nylon) 1	NylonGtr	1			Ukulele	1										
	26	Acoustic Guitar (steel)	SteelGtr	1			Mandolin	2										
	27	Electric Guitar (jazz)	Jazz Gtr	1														
	28	Electric Guitar (clean)	CleanGtr	1														
	29	Electric Guitar (muted)	Mute.Gtr	1														
	30	Overdriven Guitar	Ovrdrive	1														
	31	Distortion Guitar	Dist.Gtr	1														
	32	Guitar Harmonics	GtrHarmo	1														
Bass	33	Acoustic Bass	Aco.Bass	1														
	34	Electric Bass (finger)	FngrBass	1														
	35	Electric Bass (pick)	PickBass	1														
	36	Fretless Bass	Fretless	1			SynFretl	2	SmthFrtl	2								
	37	Slap Bass 1	SlapBas1	1														
	38	Slap Bass 2	SlapBas2	1														
	39	Synth Bass 1	SynBass1	1			Hammer	2										
	40	Synth Bass 2	SynBass2	2														
Strings	41	Violin	Violin	1														
	42	Viola	Viola	1														
	43	Cello	Cello	1														
	44	Contrabass	Contrabs	1														
	45	Tremolo Strings	Trem.Str	1														
	46	Pizzicato Strings	Pizz.Str	1														
	47	Orchestral Harp	Harp	1														
	48	Timpani	Timpani	1														
Ensemble	49	String Ensemble 1	Strings1	1														
	50	String Ensemble 2	Strings2	1														
	51	Synth Strings 1	Syn.Str1	2														
	52	Synth Strings 2	Syn.Str2	2														
	53	Choir Aahs	ChoirAah	1														
	54	Voice Oohs	VoiceOoh	1														
	55	Synth Voice	SynVoice	1														
	56	Orchestra Hit	Orch.Hit	2														
Brass	57	Trumpet	Trumpet	1														
	58	Trombone	Trombone	1														
	59	Tuba	Tuba	1														
	60	Muted Trumpet	Mute.Trp	1														
	61	French Horn	Fr. Horn	2														
	62	Brass Section 1	BrasSect	1														
	63	Synth Brass 1	SynBrss1	2														
	64	Synth Brass 2	SynBrss2	1														
Reed	65	Soprano Sax	SprnoSax	1														
	66	Alto Sax	Alto Sax	1														
	67	Tenor Sax	TenorSax	1														
	68	Baritone Sax	Bari.Sax	1														
	69	Oboe	Oboe	2														
	70	English Horn	Eng.Horn	1														
	71	Bassoon	Bassoon	1														
	72	Clarinet	Clarinet	1														
Pipe	73	Piccolo	Piccolo	1														
	74	Flute	Flute	1														
	75	Recorder	Recorder	1														
	76	Pan Flute	PanFlute	1														
	77	Blown Bottle	Bottle	2														
	78	Shakuhachi	Shakhchi	2														
	79	Whistle	Whistle	1														
	80	Ocarina	Ocarina	1														
Synth Lead	81	Lead 1 (square)	SquareLd	2														
	82	Lead 2 (sawtooth)	Saw Ld	2			Seq Ana.	2										
	83	Lead 3 (calliope)	CaliopLd	2														
	84	Lead 4 (chiff)	Chiff Ld	2														
	85	Lead 5 (charang)	CharanLd	2														
	86	Lead 6 (voice)	Voice Ld	2														
	87	Lead 7 (fifths)	Fifth Ld	2														
	88	Lead 8 (bass+lead)	Bass&Ld	2														
Synth Pad	89	Pad 1 (new age)	NewAgePd	2														
	90	Pad 2 (warm)	Warm Pad	2														
	91	Pad 3 (polysynth)	PolySyPd	2														
	92	Pad 4 (choir)	ChoirPad	2														
	93	Pad 5 (bowed)	BowedPad	2														
	94	Pad 6 (metallic)	MetalPad	2														
	95	Pad 7 (halo)	Halo Pad	2														
	96	Pad 8 (sweep)	SweepPad	2														
Synth Effects	97	FX 1 (rain)	Rain	2														
	98	FX 2 (soundtrack)	SoundTrk	2														
	99	FX 3 (crystal)	Crystal	2	Gamelmba	2												
	100	FX 4 (atmosphere)	Atmosphr	2														
	101	FX 5 (brightness)	Bright	2			Smokey	2										
	102	FX 6 (goblins)	Goblins	2			BelChoir	2										
	103	FX 7 (echoes)	Echoes	2														
	104	FX 8 (sci-fi)	Sci-Fi	2														
Ethnic	105	Sitar	Sitar	1			Tambra	2	Tamboura	2								
	106	Banjo	Banjo	1			Rabab	2	Gopichnt	2	Oud	2						
	107	Shamisen	Shamisen	1														
	108	Koto	Koto	1			Taisho-k	2	Kanoon	2								
	109	Kalimba	Kalimba	1														
	110	Bagpipe	Bagpipe	2														
	111	Fiddle	Fiddle	1														
	112	Shanai	Shanai	1			Pungi	1	Hichriki	2								
Percussive	113	Tinkle Bell	TnklBell	2			Bonang	2	Altair	2	Gamelan	2	S.Gamlan	2	Rama Cym	2	AsianBel	2
	114	Agogo	Agogo	2														
	115	Steel Drums	SteelDrm	2					GlasPerc	2	ThaiBell	2						
	116	Woodblock	Woodblok	1			Castanet	1										
	117	Taiko Drum	TaikoDrm	1			Gr.Cassa	1										
	118	Melodic Tom 1	MelodTom	2														
	119	Synth Drum	Syn Drum	1														
	120	Reverse Cymbal	RevCymbl	1														
Sound Effects	121	Guitar Fret Noise	FretNoiz	2														
	122	Breath Noise	BrthNoiz	2														
	123	Seashore	Seashore	2														
	124	Bird Tweet	Tweet	2														
	125	Telephone Ring	Telphone	1														
	126	Helicopter	Helicptr	1														
	127	Applause	Applause	1														
	128	Gunshot	Gunshot	1														

Bank 0と同じ音色が入っています。　音は鳴りません。　E エレメント数

SFX

Pch#	Bank 0	E
1	CuttngNz	1
2	CttngNz2	2
3		
4	Str Slap	1
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17	Fl.KClik	1
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33	Shower	1
34	Thunder	1
35	Wind	1
36	Stream	2
37	Bubble	2
38	Feed	2
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49	Dog	1
50	Horse	1
51	Tweet 2	1
52		
53		
54		
55	Ghost	2
56	Maou	2
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
64		
65	PhonCall	1
66	DoorSqek	1
67	Door Slam	1
68	ScratchC	1
69	ScratchS	2
70	WindChim	1
71	Telphon2	1
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		
81	CarEIgnt	1
82	CarTSqel	1
83	Car Pass	1
84	CarCrash	1
85	Siren	2
86	Train	1
87	JetPlane	2
88	Starship	2
89	Burst	2
90	Coaster	2
91	Submarin	2
92		
93		
94		
95		
96		
97	Laugh	1
98	Scream	1
99	Punch	1
100	Heart	1
101	Footstep	1
102		
103		
104		
105		
106		
107		
108		
109		
110		
111		
112		
113	MchinGun	1
114	LaserGun	2
115	Xplosion	2
116	Firework	2
117		
118		
119		
120		
121		
122		
123		
124		
125		
126		
127		
128		

エックスジー
XG ドラムキット一覧

・ Key off 覧に「○」がついている楽器は、鍵盤を離したときに発音が止まります。
・ Alternate Group 欄の番号はグループを表し、同じグループ番号の中で、1 つの楽器を発音させると同じグループの中の他の楽器の発音が止まります。

Standard Kit 1 と同じ
音は鳴りません

Bank Select MSB (0-127)				127	127	127	127	127	127	127
Bank Select LSB (0-127)				0	0	0	0	0	0	0
Program Change (0-127)				0	1	8	16	24	25	27
MIDI		Key Off	Alternate Group	Standard Kit1	Standard Kit2	Room Kit	Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit	Dance Kit
Note#	Note									
13	C#-1		3	Surdo Mute						
14	D-1		3	Surdo Open						
15	D#-1			Hi Q						
16	E-1			Whip Slap						
17	F-1		4	Scratch H						
18	F#-1		4	Scratch L						
19	G-1			Finger Snap						
20	G#-1			Click Noise						
21	A-1			Metronome Click						
22	A#-1			Metronome Bell						
23	B-1			Seq Click L						
24	C0			Seq Click H						
25	C#0			Brush Tap						
26	D0	O		Brush Swirl						
27	D#0			Brush Slap						
28	E0	O		Brush Tap Swirl				Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
29	F0	O		Snare Roll						
30	F#0			Castanet				Hi Q 2	Hi Q 2	Hi Q 2
31	G0			Snare Soft	Snare Soft 2		Snare Noisy	Snare Snappy Electro	Snare Noisy 4	Snare Techno
32	G#0			Sticks						
33	A0			Kick Soft				Kick 3	Kick 3	Kick Techno Q
34	A#0			Open Rim Shot	Open Rim Shot H Short					Rim Gate
35	B0			Kick Tight			Kick 2	Kick Gate	Kick Analog Short	Kick Techno L
36	C1			Kick	Kick Short		Kick Gate	Kick Gate Heavy	Kick Analog	Kick Techno
37	C#1			Side Stick	Side Stick Light				Side Stick Analog	Side Stick Analog
38	D1			Snare	Snare Short	Snare Snappy	Snare Rock	Snare Noisy 2	Snare Analog	Snare Clap
39	D#1			Hand Clap						
40	E1			Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight Snappy	Snare Rock Tight	Snare Noisy 3	Snare Analog 2	Snare Dry
41	F1			Floor Tom L		Tom Room 1	Tom Rock 1	Tom Electro 1	Tom Analog 1	Tom Analog 1
42	F#1		1	Hi-Hat Closed					Hi-Hat Closed Analog	Hi-Hat Closed 3
43	G1			Floor Tom H		Tom Room 2	Tom Rock 2	Tom Electro 2	Tom Analog 2	Tom Analog 2
44	G#1		1	Hi-Hat Pedal					Hi-Hat Closed Analog 2	Hi-Hat Closed Analog 3
45	A1			Low Tom		Tom Room 3	Tom Rock 3	Tom Electro 3	Tom Analog 3	Tom Analog 3
46	A#1		1	Hi-Hat Open					Hi-Hat Open Analog	Hi-Hat Open 3
47	B1			Mid Tom L		Tom Room 4	Tom Rock 4	Tom Electro 4	Tom Analog 4	Tom Analog 4
48	C2			Mid Tom H		Tom Room 5	Tom Rock 5	Tom Electro 5	Tom Analog 5	Tom Analog 5
49	C#2			Crash Cymbal 1					Crash Analog	Crash Analog
50	D2			High Tom		Tom Room 6	Tom Rock 6	Tom Electro 6	Tom Analog 6	Tom Analog 6
51	D#2			Ride Cymbal 1						
52	E2			Chinese Cymbal						
53	F2			Ride Cymbal Cup						
54	F#2			Tambourine						
55	G2			Splash Cymbal						
56	G#2			Cowbell					Cowbell Analog	Cowbell Analog
57	A2			Crash Cymbal 2						
58	A#2			Vibraslap						
59	B2			Ride Cymbal 2						
60	C3			Bongo H						
61	C#3			Bongo L						
62	D3			Conga H Mute					Conga Analog H	Conga Analog H
63	D#3			Conga H Open					Conga Analog M	Conga Analog M
64	E3			Conga L					Conga Analog L	Conga Analog L
65	F3			Timbale H						
66	F#3			Timbale L						
67	G3			Agogo H						
68	G#3			Agogo L						
69	A3			Cabasa						
70	A#3			Maracas					Maracas 2	Maracas 2
71	B3	O		Samba Whistle H						
72	C4	O		Samba Whistle L						
73	C#4			Guiro Short						
74	D4	O		Guiro Long						
75	D#4			Claves					Claves 2	Claves 2
76	E4			Wood Block H						
77	F4			Wood Block L						
78	F#4			Cuica Mute				Scratch H 2	Scratch H 2	Scratch H 2
79	G4			Cuica Open				Scratch L 2	Scratch L 2	Scratch L 2
80	G#4		2	Triangle Mute						
81	A4		2	Triangle Open						
82	A#4			Shaker						
83	B4			Jingle Bells						
84	C5			Bell Tree						
85	C#5									
86	D5									
87	D#5									
88	E5									
89	F5									
90	F#5									
91	G5									

Bank Select MSB (0-127)				127	127	127	126	126
Bank Select LSB (0-127)				0	0	0	0	0
Program Change (0-127)				32	40	48	0	1
MIDI		Key Off	Alternate Group	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	SFX Kit1	SFX Kit2
Note#	Note							
13	C#-1		3					
14	D-1		3					
15	D#-1							
16	E-1							
17	F-1		4					
18	F#-1		4					
19	G-1							
20	G#-1							
21	A-1							
22	A#-1							
23	B-1							
24	C0							
25	C#0							
26	D0	O						
27	D#0							
28	E0	O						
29	F0	O						
30	F#0							
31	G0			Snare Jazz H	Brush Slap 2			
32	G#0							
33	A0					Kick Soft 2		
34	A#0				Open Rim Shot Light			
35	B0					Gran Cassa		
36	C1			Kick Jazz	Kick Jazz	Gran Cassa Mute	Cutting Noise	Phone Call
37	C#1			Side Stick Light	Side Stick Light		Cutting Noise 2	Door Squeak
38	D1			Snare Jazz L	Brush Slap 3	Band Snare		Door Slam
39	D#1						String Slap	Scratch Cut
40	E1			Snare Jazz M	Brush Tap 2	Band Snare 2		Scratch H 3
41	F1				Tom Brush 1			Wind Chime
42	F#1		1					Telephone Ring 2
43	G1				Tom Brush 2			
44	G#1		1					
45	A1				Tom Brush 3			
46	A#1		1					
47	B1				Tom Brush 4			
48	C2				Tom Brush 5			
49	C#2					Hand Cymbal		
50	D2				Tom Brush 6			
51	D#2					Hand Cymbal Short		
52	E2						Flute Key Click	Car Engine Ignition
53	F2							Car Tires Squeal
54	F#2							Car Passing
55	G2							Car Crash
56	G#2							Siren
57	A2					Hand Cymbal 2		Train
58	A#2							Jet Plane
59	B2					Hand Cymbal 2 Short		Starship
60	C3							Burst
61	C#3							Roller Coaster
62	D3							Submarine
63	D#3							
64	E3							
65	F3							
66	F#3							
67	G3							
68	G#3						Shower	Laugh
69	A3						Thunder	Scream
70	A#3						Wind	Punch
71	B3	O					Stream	Heart Beat
72	C4	O					Bubble	Foot Steps
73	C#4						Feed	
74	D4	O						
75	D#4							
76	E4							
77	F4							
78	F#4							
79	G4							
80	G#4		2					
81	A4		2					
82	A#4							
83	B4							
84	C5						Dog	Machine Gun
85	C#5						Horse	Laser Gun
86	D5						Bird Tweet 2	Explosion
87	D#5							Firework
88	E5							
89	F5							
90	F#5						Ghost	
91	G5						Maou	

付録

エックスジー
XGエフェクトタイプ一覧

■リバーブ

パネルで設定できるリバーブタイプ

Type MSB	Type LSB	Effect Name
1	19	Hall1
1	17	Hall2
2	17	Room
3	17	Stage
4	16	Plate

すべてのリバーブタイプ

Type MSB	Type LSB	Effect Name
0	0	No Effect
1	0	Hall 1
1	1	Hall 2
1	6	Hall M
1	7	Hall L
1	17	(Hall 2)
1	19	(Hall 1)
2	0	Room 1
2	1	Room 2
2	2	Room 3
2	5	Room S
2	6	Room M
2	7	Room L
2	17	(Room)
3	0	Stage 1
3	1	Stage 2
3	17	(Stage)
3	18	(Sound Board)
4	0	Plate
4	7	GM Plate
4	16	(Plate)
16	0	White Room
17	0	Tunnel
18	0	Canyon
19	0	Basement

■コーラス

パネルで設定できるコーラスタイプ

Type MSB	Type LSB	Effect Name
65	8	Chorus
66	8	Celeste
67	1	Flanger

すべてのコーラスタイプ

Type MSB	Type LSB	Effect Name
0	0	No Effect
65	0	Chorus 1
65	1	Chorus 2
65	2	Chorus 3
65	3	GM Chorus 1
65	4	GM Chorus 2
65	5	GM Chorus 3
65	6	GM Chorus 4
65	7	FB Chorus
65	8	Chorus 4
66	0	Celeste 1
66	1	Celeste 2
66	2	Celeste 3
66	8	Celeste 4
66	18	(Rotary Speaker)
67	0	Flanger 1
67	1	Flanger 2
67	7	GM Flanger
67	8	Flanger 3
68	0	Synphonic

■バリエーション / インサーション

パネルで設定できるバリエーション / インサーション

Type MSB	Type LSB	Effect Name
5	16	Delay LCR
6	0	Delay LR
7	0	Echo
8	0	Cross Delay
68	16	Symphonic
66	18	RotarySpeaker
70	18	Tremolo
119	0	VibeRotor
71	26	AutoPan
72	19	Phaser
78	21	Auto Wah
3	18	Sound Board

すべてのバリエーション/ インサーション

Type MSB	Type LSB	Effect Name
0	0	No Effect
1	0	Hall 1
1	1	Hall 2
1	6	Hall M
1	7	Hall L
1	17	(Hall)
1	18	(Hall)
2	0	Room 1
2	1	Room 2
2	2	Room 3
2	5	Room S
2	6	Room M
2	7	Room L
2	17	(Room)
3	0	Stage 1
3	1	Stage 2
3	17	(Stage)
3	18	(Sound Board)
4	0	Plate
4	7	GM Plate
4	16	(Plate)
5	0	Delay L,C,R
5	16	(Delay LCR)
6	0	Delay L,R
7	0	Echo
8	0	Cross Delay
9	0	ER1*
9	1	ER2*
10	0	Gate Reverb*
11	0	Reverse Gate*
16	0	White Room*
17	0	Tunnel*
18	0	Canyon*
19	0	Basement*
20	0	Karaoke 1*
20	1	Karaoke 2*
20	2	Karaoke 3*
21	0	Tempo Delay*
21	8	Tempo Echo*
22	0	Tempo Cross*
64	0	THRU
65	0	Chorus1
65	1	Chorus2
65	2	Chorus3
65	3	GM Chorus 1
65	4	GM Chorus 2
65	5	GM Chorus 3
65	6	GM Chorus 4
65	7	FB Chorus
65	8	Chorus 4
66	0	Celeste 1
66	1	Celeste 2
66	2	Celeste 3
66	8	Celeste 4
66	18	(Rotary Speaker)
67	0	Flanger 1
67	1	Flanger 2
67	7	GM Flanger
67	8	Flanger 3
68	0	Symphonic
68	16	(Symphonic)
69	0	Rotary SP
69	1	DIST+ROT SP*
69	2	OD+ROT SP*
69	3	AMP SIM+ROT SP*
70	0	Tremolo
70	18	(Tremolo)
71	0	Auto Pan
71	19	(Tremolo)
71	26	(Auto Pan)
72	0	Phaser1
72	8	Phaser 2*
72	19	(Phaser)
73	0	Distortion*
73	1	COMP+DIST*
73	8	STEREO DIST*
74	0	Over Drive*
74	8	STEREO OD*
75	0	AMP SIM.*
75	8	STEREO A SIM*
76	0	3BAND EQ*
77	0	2BAND EQ*
78	0	AUTO WAH
78	1	AUTO WAH+DIST*
78	2	AUTO WAH+OD*
78	21	(AUTO WAH)
80	0	PITCH CHANGE*
80	1	PITCH CHANGE2*
81	0	HRM ENH*
82	0	TOUCH WAH1
82	1	TOUCH WAH+DIST*
82	2	TOUCH WAH+OD*
82	8	TOUCH WAH 2
83	0	COMPRESSOR*
84	0	NOISE GATE*
85	0	VOICE CANCEL*
86	0	2WAY ROT SP*
86	1	DIST+2ROTSP.*
86	2	OD + 2ROT SP*
86	3	A SIM + 2ROT SP*
87	0	ENS DETUNE*
88	0	AMBIENCE*
93	0	TALK MOD*
94	0	LO-FI*
95	0	DIST+DELAY*
95	1	OD+DELAY*
96	0	CMP+DIST+DLY*
96	1	CMP+OD+DLY*
97	0	WAH+DIST+DLY*
97	1	WAH+OD+DLY*
98	0	V DIST HARD*
98	1	V DIST H+DLY*
98	2	V DIST SOFT*
98	3	V DIST S+DLY*
99	0	DUAL ROTSP1*
99	1	DUAL ROTSP2*
100	0	DIST+T DELAY*
100	1	OD+T DELAY*
101	0	CMP+DIST+TDLY*
101	1	CMP+OD+T DLY*
102	0	WAH+DIST+TDLY*
102	1	WAH+OD+T DLY*
103	0	V DIST H+TDLY*
103	1	V DIST S+T DLY*
119	0	VIBE VIBRATE**

*バリエーションのみ
** インサーションのみ

付録

エックスジー
XGエフェクトパラメーター一覧

Point Control 欄に●印がついているものは、ACI（アサイナブルコントローラ）などでコントロール可能なパラメーターであることを示します。ただし、バリエーションエフェクト（インサーション選択時）およびインサーションエフェクトのみ有効です。

HALL1, HALL2
ROOM1, ROOM2, ROOM3
STAGE1, STAGE2
PLATE (reverb, variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3-30.0s	0-69	table#4	
2	Diffusion	0-10	0-10		
3	Initial Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	table#5	
4	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
5	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Rev Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	table#5	
12	Density	0-4 (reverb, variation block) 0-2 (insertion block)	0-4 0-2		
13	Er/Rev Balance	E63>R - E=R - E<R63	1-127		
14	High Damp	0.1-1.0	1-10		
15	Feedback Level	–63-+63	1-127		
16					

DELAY L, C, R (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1-1486.0ms	1-14860		
2	Rch Delay	0.1-1486.0ms	1-14860		
3	Cch Delay	0.1-1486.0ms	1-14860		
4	Feedback Delay	0.1-1486.0ms	1-14860		
5	Feedback Level	–63-+63	1-127		
6	Cch Level	0-127	0-127		
7	High Damp	0.1-1.0	1-10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
14	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
16	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		

DELAY L, R (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1-1486.0ms	1-14860		
2	Rch Delay	0.1-1486.0ms	1-14860		
3	Feedback Delay 1	0.1-1486.0ms	1-14860		
4	Feedback Delay 2	0.1-1486.0ms	1-14860		
5	Feedback Level	–63-+63	1-127		
6	High Damp	0.1-1.0	1-10		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
14	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
16	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		

ECHO (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay1	0.1-743.0ms	1-7430		
2	Lch Feedback Level	–63-+63	1-127		
3	Rch Delay1	0.1-743.0ms	1-7430		
4	Rch Feedback Level	–63-+63	1-127		
5	High Damp	0.1-1.0	1-10		
6	Lch Delay2	0.1-743.0ms	1-7430		
7	Rch Delay2	0.1-743.0ms	1-7430		
8	Delay2 Level	0-127	0-127		
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
14	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
16	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		

CROSS DELAY (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	L->R Delay	0.1-743.0ms	1-7430		
2	R->L Delay	0.1-743.0ms	1-7430		
3	Feedback Level	–63-+63	1-127		
4	Input Select	L, R, L&R	0-2		
5	High Damp	0.1-1.0	1-10		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
14	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
16	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		

EARLY REF1, EARLY REF2 (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	0-5		
2	Room Size	0.1-7.0	0-44	table#6	
3	Diffusion	0-10	0-10		
4	Initial Delay	0.1mS-200.0mS	0-127	table#5	
5	Feedback Level	–63-+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Liveness	0-10	0-10		
12	Density	0-3	0-3		
13	High Damp	0.1-1.0	1-10		
14					
15					
16					

GATE REVERB
REVERSE GATE (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Type	TypeA, TypeB	0-1		
2	Room Size	0.1-7.0	0-44	table#6	
3	Diffusion	0-10	0-10		
4	Initial Delay	0.1mS-200.0mS	0-127	table#5	
5	Feedback Level	–63-+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Liveness	0-10	0-10		
12	Density	0-3	0-3		
13	High Damp	0.1-1.0	1-10		
14					
15					
16					

WHITE ROOM
TUNNEL
CANYON
BASEMENT (reverb, variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3-30.0s	0-69	table#4	
2	Diffusion	0-10	0-10		
3	Initial Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	table#5	
4	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
5	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
6	Width	0.5-10.2m	0-37	table#11	
7	Heigt	0.5-20.2m	0-73	table#11	
8	Depth	0.5-30.2m	0-104	table#11	
9	Wall Vary	0-30	0-30		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Rev Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	table#5	
12	Density	0-4	0-4		
13	Er/Rev Balance	E63>R - E=R - E<R63	1-127		
14	High Damp	0.1-1.0	1-10		
15	Feedback Level	–63-+63	1-127		
16					

付録

KARAOKE1, 2, 3 (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1mS-400.0mS	0-127	table#7	
2	Feedback Level	−63-+63	1-127		
3	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TEMPO DELAY
TEMPO ECHO (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3-4thx6	0-19	table#14	
2	Feedback Level	−63-+63	1-127		
3	Feedback High Dump	0-1.0	0-10		
4	L/R Diffusion	1(−63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
5	Lag	1(−63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W-D=W-D<W=63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40		
14	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		

TEMPO CROSS (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time L>R	64th/3-4thx6	0-19	table#14	
2	Delay Time R>L	64th/3-4thx6	0-19	table#14	
3	Feedback Level	−63-+63	1-127		
4	Input Select	L, R, L&R	0-2		
5	Feedback High Dump	0-1.0	0-10		
6	Lag	1(−63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W-D=W-D<W=63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40		
14	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500-16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		

CHORUS1, 2, 3, 4
CELESTE1, 2, 3, 4 (chorus, variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Feedback Level	−63-+63	1-127		
4	Delay Offset	0.0mS-50mS	0-127	table#2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	−12-+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0-12.0	10-120		
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

FLANGER1, 2, 3 (chorus, variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Feedback Level	−63-+63	1-127		
4	Delay Offset	0.0mS-50mS	0-127	table#2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	−12-+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0-12.0	10-120		
14	LFO Phase Difference	-180-+180deg(resolution=3deg.)	4-124		
15					
16					

SYMPHONIC (chorus, variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Delay Offset	0.0mS-50mS	0-127	table#2	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	−12-+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0-12.0	10-120		
14					
15					
16					

ROTARY SPEAKER (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	−12-+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0-12.0	10-120		
14					
15					
16					

DISTORTION+ROTARY SPEAKER
OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequenct	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500-16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W-D=W-D<W=63	1-127		
11					
12					
13					
14	Drive	0-127	0-127		
15	LPF Cuttoff	1kHz-Thru	34-60		
16	Output Level	0-127	0-127		

AMP SIM.+ROTARY SPEAKER (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequenct	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0-3		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W-D=W-D<W=63	1-127		
11					
12					
13					
14	Drive	0-127	0-127		
15	LPF Cuttoff	1kHz-Thru	34-60		
16	Output Level	0-127	0-127		

TREMOLO (variation insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	●
2	AM Depth	0-127	0-127		
3	PM Depth	0-127	0-127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10					
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	–12-+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0-12.0	10-120		
14	LFO Phase Difference	–180-+180deg(resolution=3deg.)	4-124		
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

AUTO PAN (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	●
2	L/R Depth	0-127	0-127		
3	F/R Depth	0-127	0-127		
4	PAN Direction	L<->R, L->R, L<-R, Lturn, Rturn, L/R	0-5		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10					
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	–12-+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0-12.0	10-120		
14					
15					
16					

PHASER 1 (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0-127	0-127		
4	Feedback Level	–63-+63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Stage	4-22 (chorus, variation block) 4-12 (insertion block)	4-22 4-12		
12	Diffusion	mono/stereo	0-1		
13					
14					
15					
16					

PHASER 2 (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0-127	0-127		
4	Feedback Level	–63-+63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Stage	3-11	3-6		
12					
13	LFO Phase Difference	-180deg-+180deg(resolution=3deg.)	4-124		
14					
15					
16					

DISTORTION
OVERDRIVE (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
3	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
5	Output Level	0-127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
8	EQ Mid Gain	–12-+12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mild-sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
3	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
5	Output Level	0-127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
8	EQ Mid Gain	–12-+12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mild-sharp	
12	Attack	1ms-40ms	0-19	table#8	
13	Release	10ms-680ms	0-15	table#9	
14	Threshold	–48dB--6dB	79-121		
15	Ratio	1.0-20.0	0-7	table#10	
16					

STEREO DISTORTION
STEREO OVER DRIVE (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
3	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
4	LPF Cuttoff	1kHz-Thru	34-60		
5	Output Level		0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
8	EQ Mid Gain	–12-+12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1-12	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

AMP SIMULATOR (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127		●
2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0-3		
3	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
4	Output Level	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mild-sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

STEREO AMP SIMULATOR (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127		●
2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0-3		
3	LPF Cuttoff	1kHz-Thru	34-60		
4	Output Level	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

3BAND EQ(MONO) (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
2	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
3	EQ Mid Gain	−12-+12dB	52-76		
4	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120		
5	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

2BAND EQ(STEREO) (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
2	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
3	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
4	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		●
4	Resonance	1.0-12.0	10-120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Drive (variation block)	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH+DIST
AUTO WHA+ODRV (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		●
4	Resonance	1.0-12.0	10-120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	−12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	−12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Drive	0-127	0-127		
12	EQ Low Gain(distortion)	−12-+12dB	52-76		
13	EQ Mid Gain(distortion)	−12-+12dB	52-76		
14	LPF Cutoff	1.0kHz-thru	34-60	table#3	
15	Output Level	0-127	0-127		
16					

PITCH CHANGE 1 (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Pitch	-24-+24	40-88		
2	Initial Delay	0.1mS-400.0mS	0-127	table#7	
3	Fine 1	-50-+50	14-114		
4	Fine 2	-50-+50	14-114		
5	Feedback Level	−63-+63	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Pan 1	L63-R63	1-127		
12	Output Level 1	0-127	0-127		
13	Pan 2	L63-R63	1-127		
14	Output Level 2	0-127	0-127		
15					
16					

PITCH CHANGE 2 (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Pitch	-24-+24	40-88		
2	Initial Delay	0.1mS-400.0mS	0-127	table#7	
3	Fine 1	-50-+50cent	14-114		
4	Fine 2	-50-+50cent	14-114		
5	Feedback Level	−63-+63	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Pan 1	L63-R63	1-127		
12	Output Level 1	0-127	0-127		
13	Pan 2	L63-R63	1-127		
14	Output Level 2	0-127	0-127		
15					
16					

HARMONIC ENHANCER (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	HPF Cutoff	500Hz-16.0kHz	28-58		
2	Drive	0-127	0-127		
3	Mix Level	0-127	0-127		
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TOUCH WAH 1
TOUCH WAH+DIST (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sensitive	0-127	0-127		
2	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		●
3	Resonance	1.0-12.0	10-120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Drive (variation block)	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

TOUCH WAH 2
TOUCH WAH+ODRV (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sensitive	0-127	0-127		
2	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		●
3	Resonance	1.0-12.0	10-120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Drive (variation block)	0-127	0-127		
12	EQ Low Gain (variation block) (distortion)	–12-+12dB	52-76		
13	EQ Mid Gain (variation block) (distortion)	–12-+12dB	52-76		
14	LPF Cutoff (variation block)	1.0kHz-thru	34-60	table#3	
15	Output Level (variation block)	0-127	0-127		
16	Release (variation block)	10-680mS	52-67	table#12	

COMPRESSOR (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Attack	1-40ms	0-19	table#8	
2	Release	10-680ms	0-15	table#9	
3	Threshold	–48- –6dB	79-121		
4	Ratio	1.0-20.0	0-7	table#10	
5	Output Level	0-127	0-127		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

NOISE GATE (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Attack	1-40ms	0-19	table#8	
2	Release	10-680ms	0-15	table#9	
3	Threshold	–72- –30dB	55-97		
4	Output Level	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

VOICE CANCEL (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11	Low Adjust	0-26	0-26		
12	High Adjust	0-26	0-26		
13					
14					
15					
16					

2WAY ROTARY SPEAKER (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed	0.0Hz-39.7Hz	0-127	table#1	●
2	Drive Low	0-127	0-127		
3	Drive High	0-127	0-127		
4	Low/High	L63>H - L=H - L<H63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3	
12	Mic L-R Angle	0deg-180deg(resolution=3deg.)	0-60		
13					
14					
15					
16					

DIST+2WAY ROTARY SPEAKER
OD+2WAY ROTARY SPEAKER (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	Drive Low	0-127	0-127		
3	Drive High	0-127	0-127		
4	Low/High Balance	L63>H-L=H-L<H=63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54		
12	Mic L-R Angle	0-180deg	0-60		
13					
14	Drive		0-127		
15	LPF Cuttoff	1kHz-Thru	34-60		
16	Output Level		0-127		

AMP SIM.+2WAY ROTARY SP (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	Drive Low	0-127	0-127		
3	Drive High	0-127	0-127		
4	Low/High Balance	L63>H-L=H-L<H=63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54		
12	Mic L-R Angle	0-180deg	0-60		
13	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube(AMPSIM only)	0-3		
14	Drive		0-127		
15	LPF Cuttoff	1kHz-Thru	34-60		
16	Output Level		0-127		

付録

ENSEMBLE DETUNE (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Detune	–50-+50cent	14-114		
2	Lch Init Delay	0.0mS-50mS	0-127	table#2	
3	Rch Init Delay	0.0mS-50mS	0-127	table#2	
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz (variation, insertion block)	4-40	table#3	
12	EQ Low Gain	–12-+12dB (variation, insertion block)	52-76		
13	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz (variation, insertion block)	28-58	table#3	
14	EQ High Gain	–12-+12dB (variation, insertion block)	52-76		
15					
16					

AMBIENCE (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.0mS-50mS	0-127	table#2	
2	Output Phase	normal/invers	0-1		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TALKING MODULATION (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Vowel	a, i, u, e, o	0-4		●
2	Move speed	1-62	1-62		
3	Drive	0-127	0-127		
4	Output Level	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

LO-FI (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sampling Freq Control	44.1kHz-345Hz	0-127	table#13	
2	Word Length	1-127	1-127		
3	Output Gain	–6-+12dB	0-18		
4	LPF Cutoff	63Hz-Thru	10-60	table#3	
5	Filter Type	Thru, PowerBass, Radio, Tel, Clean, Low	0-5		
6	LPF Resonance	1.0-12.0	10-120		
7	Bit Assign	0-6	0-6		
8	Emphasis	Off/On	0-1		
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo			
16					

DIST+DELAT
OVERDRIVE+DELAT (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay Time	0.1-1486.0ms	1-14860		
2	Rch Delay Time	0.1-1486.0ms	1-14860		
3	Delay Feedback Time	0.1-1486.0ms	1-14860		
4	Delay Feedback Level	–63-+63	1-127		
5	Delay Mix	0-127	0-127		
6	Dist Drive	0-127	0-127		
7	Dist Output Level	0-127	0-127		
8	Dist EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
9	Dist EQ Mid Gain	–12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST+DELAT
COMP+OVERDRIVE+DELAT (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1-1486.0ms	1-14860		
2	Delay Feedback Level	–63-+63	1-127		
3	Delay Mix	0-127	0-127		
4	Dist Drive	0-127	0-127		
5	Dist Output Level	0-127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
7	Dist EQ Mid Gain	–12-+12dB	52-76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Comp. Attack	1ms-40ms	0-19	table#8	
12	Comp. Release	10ms-680ms	0-15	table#9	
13	Comp. Threshold	-48dB--6dB	79-121		
14	Comp. Ratio	1.0-20.0	0-7	table#10	
15					
16					

WAH+DIST+DELAT
WAH+OVERDRIVE+DELAT (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1-1486.0ms	1-14860		
2	Delay Feedback Level	–63-+63	1-127		
3	Delay Mix	0-127	0-127		
4	Dist Drive	0-127	0-127		
5	Dist Output Level	0-127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
7	Dist EQ Mid Gain	–12-+12dB	52-76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Wah Sensitive	0-127	0-127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0-127	0-127		
13	Wah Resonance	1.0-12.0	10-120		
14	Wah Release	10-680ms	52-67	table#12	
15					
16					

V DISTORTION HARD
V DISTORTION SOFT (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Overdrive	0-100%	0-100		
2	Device	Transister/Vintage Tube/Dist1/Dist2/Fuzz	0-4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/Radio/Megaphone	0-5		
4	Presence	0-20	0-20		
5	Output Level	0-100%	0-100		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet Balance	D63>W-D=W-D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

V DISTORTION HARD+DELAY
V DISTORTION SOFT+DELAY (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Overdrive	0-100%	0-100		
2	Device	Transister/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0-4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0-5		
4	Presence	0-20	0-20		
5	Output Level	0-100%	0-100		
6	Delay Time L	0.1ms-1486.0ms	1-14860		
7	Delay Time R	0.1ms-1486.0ms	1-14860		
8	Delay Feedback Time	0.1ms-1486.0ms	1-14860		
9	Delay Feedback Level	–63-+63	1-127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W-D=W-D<W63	1-127		●
11	Delay Mix	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

DUAL ROTOR SPEAKER1, 2 (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed Slow	0.0-2.65Hz	0-63	table#1	
2	Horn Speed Slow	0.0-2.65Hz	0-63	table#1	
3	Rotor Speed Fast	2.69-39.7Hz	64-127	table#1	
4	Horn Speed Fast	2.69-39.7Hz	64-127	table#1	
5	Slow-Fast Time of R	0-127	0-127		
6	Slow-Fast Time of H	0-127	0-127		
7	Drive Low	0-127	0-127		
8	Drive High	0-127	0-127		
9	Low/High Balance	L63>H-L=H-L<H=63	1-127		
10					
11	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
12	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
13	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
14	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
15	Mic L-R Angle	0-180deg	0-60		
16	Speed Control	Slow/Fast	0/1		●

DIST+TEMPO DELAY
OVERDRIVE+TEMPO DELAY (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3-4thx6	0-19	table#14	
2	Delay Feedback Level	–63-+63	1-127		
3	Delay Mix	0-127	0-127		
4	Dist Drive	0-127	0-127		
5	Dist Output Level	0-127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
7	Dist EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
8	L/R Diffusion	1(–63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(–63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet	D63>W-D=W-D<W=63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST+TEMPO DELAY
COMP+OD+TEMPO DELAY (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3-4thx6	0-19	table#14	
2	Delay Feedback Level	–63-+63	1-127		
3	Delay Mix	0-127	0-127		
4	Dist Drive	0-127	0-127		
5	Dist Output Level	0-127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
7	Dist EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
8	L/R Diffusion	1(–63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(–63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet	D63>W-D=W-D<W=63	1-127		●
11	Comp. Attack	1ms-40ms	0-19		
12	Comp. Release	10ms-680ms	0-15		
13	Comp. Threshold	–48dB- –6dB	79-121		
14	Comp. Ratio	1.0-20.0	0-7		
15					
16					

WAH+DIST+TEMPO DELAY
WAH+OD+TEMPO DELAY (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3-4thx6	0-19	table#14	
2	Delay Feedback Level	–63-+63	1-127		
3	Delay Mix	0-127	0-127		
4	Dist Drive	0-127	0-127		
5	Dist Output Level	0-127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
7	Dist EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
8	L/R Diffusion	1(–63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(–63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet	D63>W-D=W-D<W=63	1-127		●
11	Wah Sensitive	0-127	0-127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0-127	0-127		
13	Wah Resonance	1.0-12.0	10-120		
14	Wah Release	10-680mS	52-67		
15					
16					

V DIST HARD+TEMPO DELAY
V DIST SOFT+TEMPO DELAY (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Overdrive	0-100%	0-100		
2	Device	Transister/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0-4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0-5		
4	Presence	0-20	0-20		
5	Output Level	0-100%	0-100		
6	Delay Time	64th/3-4thx6	0-19	table#14	
7	Delay Feedback Level	–63-+63	1-127		
8	L/R Diffusion	1(–63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(–63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W-D=W-D<W63	1-127		●
11	Delay Mix	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

VIBE VIBRATE (insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Vibrate Speed	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	Vibrate Depth(AM)	0-127	0-127		
3	Vibrate Depth(PM)	0-127	0-127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	–12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	–12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet Balance	D63>W-D=W-D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14	LFO Phase Difference	-180-+180deg(resolution=3deg.)	4-124		
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16	Vibrate SW	OFF, ON	0-1		●

NO EFFECT (reverb, chorus, variation, insertion block)
THRU (variation, insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

*パラメーター 10 (Dry/Wet) はインサーションエフェクトの場合のみ有効です。

エックスジー

XGエフェクトデータアサインテーブル

Table#1
LFO Frequency

Data	Value	Data	Value
0	0.00	64	2.69
1	0.04	65	2.78
2	0.08	66	2.86
3	0.13	67	2.94
4	0.17	68	3.03
5	0.21	69	3.11
6	0.25	70	3.20
7	0.29	71	3.28
8	0.34	72	3.37
9	0.38	73	3.45
10	0.42	74	3.53
11	0.46	75	3.62
12	0.51	76	3.70
13	0.55	77	3.87
14	0.59	78	4.04
15	0.63	79	4.21
16	0.67	80	4.37
17	0.72	81	4.54
18	0.76	82	4.71
19	0.80	83	4.88
20	0.84	84	5.05
21	0.88	85	5.22
22	0.93	86	5.38
23	0.97	87	5.55
24	1.01	88	5.72
25	1.05	89	6.06
26	1.09	90	6.39
27	1.14	91	6.73
28	1.18	92	7.07
29	1.22	93	7.40
30	1.26	94	7.74
31	1.30	95	8.08
32	1.35	96	8.41
33	1.39	97	8.75
34	1.43	98	9.08
35	1.47	99	9.42
36	1.51	100	9.76
37	1.56	101	10.1
38	1.60	102	10.8
39	1.64	103	11.4
40	1.68	104	12.1
41	1.72	105	12.8
42	1.77	106	13.5
43	1.81	107	14.1
44	1.85	108	14.8
45	1.89	109	15.5
46	1.94	110	16.2
47	1.98	111	16.8
48	2.02	112	17.5
49	2.06	113	18.2
50	2.10	114	19.5
51	2.15	115	20.9
52	2.19	116	22.2
53	2.23	117	23.6
54	2.27	118	24.9
55	2.31	119	26.2
56	2.36	120	27.6
57	2.40	121	28.9
58	2.44	122	30.3
59	2.48	123	31.6
60	2.52	124	33.0
61	2.57	125	34.3
62	2.61	126	37.0
63	2.65	127	39.7

Table#2
Modulation Delay Offset

Data	Value	Data	Value
0	0.0	64	6.4
1	0.1	65	6.5
2	0.2	66	6.6
3	0.3	67	6.7
4	0.4	68	6.8
5	0.5	69	6.9
6	0.6	70	7.0
7	0.7	71	7.1
8	0.8	72	7.2
9	0.9	73	7.3
10	1.0	74	7.4
11	1.1	75	7.5
12	1.2	76	7.6
13	1.3	77	7.7
14	1.4	78	7.8
15	1.5	79	7.9
16	1.6	80	8.0
17	1.7	81	8.1
18	1.8	82	8.2
19	1.9	83	8.3
20	2.0	84	8.4
21	2.1	85	8.5
22	2.2	86	8.6
23	2.3	87	8.7
24	2.4	88	8.8
25	2.5	89	8.9
26	2.6	90	9.0
27	2.7	91	9.1
28	2.8	92	9.2
29	2.9	93	9.3
30	3.0	94	9.4
31	3.1	95	9.5
32	3.2	96	9.6
33	3.3	97	9.7
34	3.4	98	9.8
35	3.5	99	9.9
36	3.6	100	10.0
37	3.7	101	11.1
38	3.8	102	12.2
39	3.9	103	13.3
40	4.0	104	14.4
41	4.1	105	15.5
42	4.2	106	17.1
43	4.3	107	18.6
44	4.4	108	20.2
45	4.5	109	21.8
46	4.6	110	23.3
47	4.7	111	24.9
48	4.8	112	26.5
49	4.9	113	28.0
50	5.0	114	29.6
51	5.1	115	31.2
52	5.2	116	32.8
53	5.3	117	34.3
54	5.4	118	35.9
55	5.5	119	37.5
56	5.6	120	39.0
57	5.7	121	40.6
58	5.8	122	42.2
59	5.9	123	43.7
60	6.0	124	45.3
61	6.1	125	46.9
62	6.2	126	48.4
63	6.3	127	50.0

Table#3
EQ Frequency

Data	Value
0	THRU (0)
1	22
2	25
3	28
4	32
5	36
6	40
7	45
8	50
9	56
10	63
11	70
12	80
13	90
14	100
15	110
16	125
17	140
18	160
19	180
20	200
21	225
22	250
23	280
24	315
25	355
26	400
27	450
28	500
29	560
30	630
31	700
32	800
33	900
34	1.0k
35	1.1k
36	1.2k
37	1.4k
38	1.6k
39	1.8k
40	2.0k
41	2.2k
42	2.5k
43	2.8k
44	3.2k
45	3.6k
46	4.0k
47	4.5k
48	5.0k
49	5.6k
50	6.3k
51	7.0k
52	8.0k
53	9.0k
54	10.0k
55	11.0k
56	12.0k
57	14.0k
58	16.0k
59	18.0k
60	THRU(20.0k)

Table#4
Reverb time

Data	Value	Data	Value
0	0.3	64	17.0
1	0.4	65	18.0
2	0.5	66	19.0
3	0.6	67	20.0
4	0.7	68	25.0
5	0.8	69	30.0
6	0.9		
7	1.0		
8	1.1		
9	1.2		
10	1.3		
11	1.4		
12	1.5		
13	1.6		
14	1.7		
15	1.8		
16	1.9		
17	2.0		
18	2.1		
19	2.2		
20	2.3		
21	2.4		
22	2.5		
23	2.6		
24	2.7		
25	2.8		
26	2.9		
27	3.0		
28	3.1		
29	3.2		
30	3.3		
31	3.4		
32	3.5		
33	3.6		
34	3.7		
35	3.8		
36	3.9		
37	4.0		
38	4.1		
39	4.2		
40	4.3		
41	4.4		
42	4.5		
43	4.6		
44	4.7		
45	4.8		
46	4.9		
47	5.0		
48	5.5		
49	6.0		
50	6.5		
51	7.0		
52	7.5		
53	8.0		
54	8.5		
55	9.0		
56	9.5		
57	10.0		
58	11.0		
59	12.0		
60	13.0		
61	14.0		
62	15.0		
63	16.0		

Table#5
Delay Time(200.0ms)

Data	Value	Data	Value
0	0.1	64	100.8
1	1.7	65	102.4
2	3.2	66	104.0
3	4.8	67	105.6
4	6.4	68	107.1
5	8.0	69	108.7
6	9.5	70	110.3
7	11.1	71	111.9
8	12.7	72	113.4
9	14.3	73	115.0
10	15.8	74	116.6
11	17.4	75	118.2
12	19.0	76	119.7
13	20.6	77	121.3
14	22.1	78	122.9
15	23.7	79	124.4
16	25.3	80	126.0
17	26.9	81	127.6
18	28.4	82	129.2
19	30.0	83	130.7
20	31.6	84	132.3
21	33.2	85	133.9
22	34.7	86	135.5
23	36.3	87	137.0
24	37.9	88	138.6
25	39.5	89	140.2
26	41.0	90	141.8
27	42.6	91	143.3
28	44.2	92	144.9
29	45.7	93	146.5
30	47.3	94	148.1
31	48.9	95	149.6
32	50.5	96	151.2
33	52.0	97	152.8
34	53.6	98	154.4
35	55.2	99	155.9
36	56.8	100	157.5
37	58.3	101	159.1
38	59.9	102	160.6
39	61.5	103	162.2
40	63.1	104	163.8
41	64.6	105	165.4
42	66.2	106	166.9
43	67.8	107	168.5
44	69.4	108	170.1
45	70.9	109	171.7
46	72.5	110	173.2
47	74.1	111	174.8
48	75.7	112	176.4
49	77.2	113	178.0
50	78.8	114	179.5
51	80.4	115	181.1
52	81.9	116	182.7
53	83.5	117	184.3
54	85.1	118	185.8
55	86.7	119	187.4
56	88.2	120	189.0
57	89.8	121	190.6
58	91.4	122	192.1
59	93.0	123	193.7
60	94.5	124	195.3
61	96.1	125	196.9
62	97.7	126	198.4
63	99.3	127	200.0

Table#6
Room Size

Data	Value	Data	Value
0	0.1	64	10.1
1	0.3	65	10.3
2	0.4	66	10.4
3	0.6	67	10.6
4	0.7	68	10.8
5	0.9	69	10.9
6	1.0	70	11.1
7	1.2	71	11.2
8	1.4	72	11.4
9	1.5	73	11.5
10	1.7	74	11.7
11	1.8	75	11.9
12	2.0	76	12.0
13	2.1	77	12.2
14	2.3	78	12.3
15	2.5	79	12.5
16	2.6	80	12.6
17	2.8	81	12.8
18	2.9	82	12.9
19	3.1	83	13.1
20	3.2	84	13.3
21	3.4	85	13.4
22	3.5	86	13.6
23	3.7	87	13.7
24	3.9	88	13.9
25	4.0	89	14.0
26	4.2	90	14.2
27	4.3	91	14.4
28	4.5	92	14.5
29	4.6	93	14.7
30	4.8	94	14.8
31	5.0	95	15.0
32	5.1	96	15.1
33	5.3	97	15.3
34	5.4	98	15.5
35	5.6	99	15.6
36	5.7	100	15.8
37	5.9	101	15.9
38	6.1	102	16.1
39	6.2	103	16.2
40	6.4	104	16.4
41	6.5	105	16.6
42	6.7	106	16.7
43	6.8	107	16.9
44	7.0	108	17.0
45	7.2	109	17.2
46	7.3	110	17.3
47	7.5	111	17.5
48	7.6	112	17.6
49	7.8	113	17.8
50	7.9	114	18.0
51	8.1	115	18.1
52	8.2	116	18.3
53	8.4	117	18.4
54	8.6	118	18.6
55	8.7	119	18.7
56	8.9	120	18.9
57	9.0	121	19.1
58	9.2	122	19.2
59	9.3	123	19.4
60	9.5	124	19.5
61	9.7	125	19.7
62	9.8	126	19.8
63	10.0	127	20.0

Table#7
Delay Time(400.0ms)

Data	Value	Data	Value
0	0.1	64	201.6
1	3.2	65	204.8
2	6.4	66	207.9
3	9.5	67	211.1
4	12.7	68	214.2
5	15.8	69	217.4
6	19.0	70	220.5
7	22.1	71	223.7
8	25.3	72	226.8
9	28.4	73	230.0
10	31.6	74	233.1
11	34.7	75	236.3
12	37.9	76	239.4
13	41.0	77	242.6
14	44.2	78	245.7
15	47.3	79	248.9
16	50.5	80	252.0
17	53.6	81	255.2
18	56.8	82	258.3
19	59.9	83	261.5
20	63.1	84	264.6
21	66.2	85	267.7
22	69.4	86	270.9
23	72.5	87	274.0
24	75.7	88	277.2
25	78.8	89	280.3
26	82.0	90	283.5
27	85.1	91	286.6
28	88.3	92	289.8
29	91.4	93	292.9
30	94.6	94	296.1
31	97.7	95	299.2
32	100.9	96	302.4
33	104.0	97	305.5
34	107.2	98	308.7
35	110.3	99	311.8
36	113.5	100	315.0
37	116.6	101	318.1
38	119.8	102	321.3
39	122.9	103	324.4
40	126.1	104	327.6
41	129.2	105	330.7
42	132.4	106	333.9
43	135.5	107	337.0
44	138.6	108	340.2
45	141.8	109	343.3
46	144.9	110	346.5
47	148.1	111	349.6
48	151.2	112	352.8
49	154.4	113	355.9
50	157.5	114	359.1
51	160.7	115	362.2
52	163.8	116	365.4
53	167.0	117	368.5
54	170.1	118	371.7
55	173.3	119	374.8
56	176.4	120	378.0
57	179.6	121	381.1
58	182.7	122	384.3
59	185.9	123	387.4
60	189.0	124	390.6
61	192.2	125	393.7
62	195.3	126	396.9
63	198.5	127	400.0

Table#8
Compressor Attack Time

Data	Value
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	12
11	14
12	16
13	18
14	20
15	23
16	26
17	30
18	35
19	40

Table#9
Compressor Release Time

Data	Value	Data	Value
0	10	8	85
1	15	9	100
2	25	10	115
3	35	11	140
4	45	12	170
5	55	13	230
6	65	14	340
7	75	15	680

Table#10
Compressor Ratio

Data	Value	Data	Value
0	1.0	4	5.0
1	1.5	5	7.0
2	2.0	6	10.0
3	3.0	7	20.0

Table#11
Reverb Width;Depth;Height

Data	Value	Data	Value
0	0.5	64	17.6
1	0.8	65	17.9
2	1.0	66	18.2
3	1.3	67	18.5
4	1.5	68	18.8
5	1.8	69	19.1
6	2.0	70	19.4
7	2.3	71	19.7
8	2.6	72	20.0
9	2.8	73	20.2
10	3.1	74	20.5
11	3.3	75	20.8
12	3.6	76	21.1
13	3.9	77	21.4
14	4.1	78	21.7
15	4.4	79	22.0
16	4.6	80	22.4
17	4.9	81	22.7
18	5.2	82	23.0
19	5.4	83	23.3
20	5.7	84	23.6
21	5.9	85	23.9
22	6.2	86	24.2
23	6.5	87	24.5
24	6.7	88	24.9
25	7.0	89	25.2
26	7.2	90	25.5
27	7.5	91	25.8
28	7.8	92	26.1
29	8.0	93	26.5
30	8.3	94	26.8
31	8.6	95	27.1
32	8.8	96	27.5
33	9.1	97	27.8
34	9.4	98	28.1
35	9.6	99	28.5
36	9.9	100	28.8
37	10.2	101	29.2
38	10.4	102	29.5
39	10.7	103	29.9
40	11.0	104	30.2
41	11.2		
42	11.5		
43	11.8		
44	12.1		
45	12.3		
46	12.6		
47	12.9		
48	13.1		
49	13.4		
50	13.7		
51	14.0		
52	14.2		
53	14.5		
54	14.8		
55	15.1		
56	15.4		
57	15.6		
58	15.9		
59	16.2		
60	16.5		
61	16.8		
62	17.1		
63	17.3		

Table#12
Wah Release Time

Data	Value
52	10.0
53	15.0
54	25.0
55	35.0
56	45.0
57	55.0
58	65.0
59	75.0
60	85.0
61	100.0
62	115.0
63	140.0
64	170.0
65	230.0
66	340.0
67	680.0

Table#13
Sampling Freq Control

Data	Value	Data	Value
0	44.1K	64	678.0
1	22.1K	65	668.0
2	14.7K	66	658.0
3	11.0K	67	649.0
4	8.8K	68	639.0
5	7.4K	69	630.0
6	6.3K	70	621.0
7	5.5K	71	613.0
8	4.9K	72	604.0
9	4.5K	73	596.0
10	4.0K	74	588.0
11	3.7K	75	580.0
12	3.4K	76	573.0
13	3.2K	77	565.0
14	2.9K	78	558.0
15	2.8K	79	551.0
16	2.6K	80	544.0
17	2.5K	81	538.0
18	2.3K	82	531.0
19	2.2K	83	525.0
20	2.1K	84	519.0
21	2.0K	85	513.0
22	1.92K	86	507.0
23	1.84K	87	501.0
24	1.76K	88	496.0
25	1.70K	89	490.0
26	1.63K	90	485.0
27	1.58K	91	479.0
28	1.52K	92	474.0
29	1.47K	93	469.0
30	1.42K	94	464.0
31	1.38K	95	459.0
32	1.34K	96	455.0
33	1.30K	97	450.0
34	1.26K	98	445.0
35	1.23K	99	441.0
36	1.19K	100	437.0
37	1.16K	101	432.0
38	1.13K	102	428.0
39	1.10K	103	424.0
40	1.08K	104	420.0
41	1.05K	105	416.0
42	1.03K	106	412.0
43	1.00K	107	408.0
44	980.0	108	405.0
45	959.0	109	401.0
46	938.0	110	397.0
47	919.0	111	394.0
48	900.0	112	390.0
49	882.0	113	387.0
50	865.0	114	383.0
51	848.0	115	380.0
52	832.0	116	377.0
53	817.0	117	374.0
54	802.0	118	371.0
55	788.0	119	368.0
56	774.0	120	364.0
57	760.0	121	361.0
58	747.0	122	359.0
59	735.0	123	356.0
60	723.0	124	353.0
61	711.0	125	350.0
62	700.0	126	347.0
63	689.0	127	345.0

Table#14
Tempo Delay

Data	Value	Data	Value
0	64th/3	64	4thX51
1	64th.	65	4thX52
2	32th	66	4thX53
3	32th/3	67	4thX54
4	32th.	68	4thX55
5	16th	69	4thX56
6	16th/3	70	4thX57
7	16th.	71	4thX58
8	8th	72	4thX59
9	8th/3	73	4thX60
10	8th.	74	4thX61
11	4th	75	4thX62
12	4th/3	76	4thX63
13	4th.	77	4thX64
14	2nd		
15	2nd/3		
16	2nd.		
17	4thX4		
18	4thX5		
19	4thX6		
20	4thX7		
21	4thX8		
22	4thX9		
23	4thX10		
24	4thX11		
25	4thX12		
26	4thX13		
27	4thX14		
28	4thX15		
29	4thX16		
30	4thX17		
31	4thX18		
32	4thX19		
33	4thX20		
34	4thX21		
35	4thX22		
36	4thX23		
37	4thX24		
38	4thX25		
39	4thX26		
40	4thX27		
41	4thX28		
42	4thX29		
43	4thX30		
44	4thX31		
45	4thX32		
46	4thX33		
47	4thX34		
48	4thX35		
49	4thX36		
50	4thX37		
51	4thX38		
52	4thX39		
53	4thX40		
54	4thX41		
55	4thX42		
56	4thX43		
57	4thX44		
58	4thX45		
59	4thX46		
60	4thX47		
61	4thX48		
62	4thX49		
63	4thX50		

MIDI（ミディ）データフォーマット

「MIDIデータフォーマット」は、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値 の後(または列の頭)にH (Hexadecimal)が付いています。また、"n" は任意の整数を表します。データ / 値を入力する場合は、以下のテーブルをご参照ください。

10進	16進	2進	10進	16進	2進	10進	16進	2進	10進	16進	2進
0	00	0000 0000	32	20	0010 0000	64	40	0100 0000	96	60	0110 0000
1	01	0000 0001	33	21	0010 0001	65	41	0100 0001	97	61	0110 0001
2	02	0000 0010	34	22	0010 0010	66	42	0100 0010	98	62	0110 0010
3	03	0000 0011	35	23	0010 0011	67	43	0100 0011	99	63	0110 0011
4	04	0000 0100	36	24	0010 0100	68	44	0100 0100	100	64	0110 0100
5	05	0000 0101	37	25	0010 0101	69	45	0100 0101	101	65	0110 0101
6	06	0000 0110	38	26	0010 0110	70	46	0100 0110	102	66	0110 0110
7	07	0000 0111	39	27	0010 0111	71	47	0100 0111	103	67	0110 0111
8	08	0000 1000	40	28	0010 1000	72	48	0100 1000	104	68	0110 1000
9	09	0000 1001	41	29	0010 1001	73	49	0100 1001	105	69	0110 1001
10	0A	0000 1010	42	2A	0010 1010	74	4A	0100 1010	106	6A	0110 1010
11	0B	0000 1011	43	2B	0010 1011	75	4B	0100 1011	107	6B	0110 1011
12	0C	0000 1100	44	2C	0010 1100	76	4C	0100 1100	108	6C	0110 1100
13	0D	0000 1101	45	2D	0010 1101	77	4D	0100 1101	109	6D	0110 1101
14	0E	0000 1110	46	2E	0010 1110	78	4E	0100 1110	110	6E	0110 1110
15	0F	0000 1111	47	2F	0010 1111	79	4F	0100 1111	111	6F	0110 1111
16	10	0001 0000	48	30	0011 0000	80	50	0101 0000	112	70	0111 0000
17	11	0001 0001	49	31	0011 0001	81	51	0101 0001	113	71	0111 0001
18	12	0001 0010	50	32	0011 0010	82	52	0101 0010	114	72	0111 0010
19	13	0001 0011	51	33	0011 0011	83	53	0101 0011	115	73	0111 0011
20	14	0001 0100	52	34	0011 0100	84	54	0101 0100	116	74	0111 0100
21	15	0001 0101	53	35	0011 0101	85	55	0101 0101	117	75	0111 0101
22	16	0001 0110	54	36	0011 0110	86	56	0101 0110	118	76	0111 0110
23	17	0001 0111	55	37	0011 0111	87	57	0101 0111	119	77	0111 0111
24	18	0001 1000	56	38	0011 1000	88	58	0101 1000	120	78	0111 1000
25	19	0001 1001	57	39	0011 1001	89	59	0101 1001	121	79	0111 1001
26	1A	0001 1010	58	3A	0011 1010	90	5A	0101 1010	122	7A	0111 1010
27	1B	0001 1011	59	3B	0011 1011	91	5B	0101 1011	123	7B	0111 1011
28	1C	0001 1100	60	3C	0011 1100	92	5C	0101 1100	124	7C	0111 1100
29	1D	0001 1101	61	3D	0011 1101	93	5D	0101 1101	125	7D	0111 1101
30	1E	0001 1110	62	3E	0011 1110	94	5E	0101 1110	126	7E	0111 1110
31	1F	0001 1111	63	3F	0011 1111	95	5F	0101 1111	127	7F	0111 1111

追加ノート

- 上記のテーブル以外でも、たとえば、144 ～ 159 (10進数)/9nH/10010000 ～10011111 (2進数) は、それぞれ(1 ～ 16)チャンネルごとのノートオンメッセージを示します。176～ 191/BnH/10110000 ～10111111 は、それぞれ(1 ～ 16)チャンネルごとのコントロールチェンジメッセージを示します。192 ～ 207/CnH/11000000 ～ 11001111 は、それぞれ (1 ～ 16) チャンネルごとのプログラムチェンジメッセージを示します。240/F0H/11110000 はシステムエクスクルーシブメッセージの始まりを示します。247/F7H/11110111 はシステムエクスクルーシブメッセージの終わりを示します。
- aaH (16 進数)/0aaaaaaa (2 進数) はデータのアドレスを示します。アドレスは、High、Mid と Lowがあります。
- bbH/0bbbbbbb はバイトカウントを示します。
- ccH/0ccccccc はチェックサムを示します。
- ddH/0ddddddd はデータ / 値を示します。

パネル音色一覧

- プログラムチェンジを 0 ～ 127 で設定する場合は、下記一覧のプログラムチェンジナンバーから 1 を引いた数で指定します。たとえば、プログラムチェンジナンバー1 のプログラムを指定する場合は、プログラムチェンジ =0 になります。

音色グループ	音色名	Bank MSB	Bank LSB	Program Change (1-128)
GRANDPIANO1	GrandPiano1	0	122	1
	MellowPiano	0	123	1
	RockPiano	0	122	3
	HonkyTonkPiano	0	122	4
GRANDPIANO2	GrandPiano2	0	112	1
	BrightPiano	0	112	2
E.PIANO1	E.Piano1	0	122	6
	SynthPiano	0	122	89
E.PIANO2	E.Piano2	0	122	5
	Vintage E.Piano	0	123	5
HARPSICHORD	Harpsichord8'	0	122	7
	Harpsichord8'+4'	0	123	7
E.CLAVICHORD	E.Clavichord	0	122	8
	Wah Clavi.	0	123	8
VIBRAPHONE	Vibraphone	0	122	12
	Marimba	0	122	13
	Celesta	0	122	9
GUITAR	NylonGuitar	0	122	25
	SteelGuitar	0	122	26

音色グループ	音色名	Bank MSB	Bank LSB	Program Change (1-128)
CHURCHORGAN	PipeOrganPrincipal	0	123	20
	PipeOrganTutti	0	122	20
	PipeOrganFlute1	0	124	20
	PipeOrganFlute2	0	125	20
JAZZORGAN	JazzOrgan	0	122	17
	RotaryOrgan	0	124	17
	MellowOrgan	0	125	17
STRINGS	Strings	0	122	49
	SynthStrings	0	122	51
	SlowStrings	0	122	50
CHOIR	Choir	0	122	53
	SlowChoir	0	123	53
	Scat	0	122	54
SYNTH.PAD	SynthPad1	0	122	90
	SynthPad2	0	123	89
WOOD BASS	WoodBass	0	122	33
	Bass&Cymbal	0	124	33
E.BASS	ElectricBass	0	122	34
	FretlessBass	0	122	36

MIDI CHANNEL MESSAGE (1)

MIDI Events	Status byte		1st Data byte		2nd Data byte		MIDI 受信（各 PART の受信有無）			MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
	Status		Data (HEX)	Parameter	Data (HEX)	Parameter	Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
Key Off	8nH	(n:Channel Number)	kk	Key no. (0～127)	vv	Velocity(0～127)	○	○	○	×	○	×	○	×	×
Key On	9nH	(n:Channel Number)	kk	Key no. (0～127)	vv	Key On :vv=1～127 Key Off :vv=0	○	○	○	○ (Keyboard)	○	×	○	×	○
Control Change	BnH		0 (00H)	Bank Select MSB*	0 (00H) 64 (40H) 126 (7EH) 127 (7FH)	Normal SFX voice SFX kit Drum kit	○	○	×	○ (Voice)	○	×	○	○	○
			1 (01H)	Modulation	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	×	○	×	○	○	×
			5 (05H)	Portamento Time	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	×	○	×	○	○	×
			6 (06H)	Data Entry MSB	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
			7 (07H)	Main Volume	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
			10 (0AH)	Panpot	0～127 (00H...7FH)	L64	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
			11 (0BH)	Expression	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Pedal)	○	×	○	○	○
			32 (20H)	Bank Select LSB*	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	×	○ (Voice)	○	×	○	○	○
			38 (26H)	Data Entry LSB	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	×	○
			64 (40H)	Sustain(Damper)	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Pedal)	○	×	○	○	○
			65 (41H)	Portamento	0～127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	○	○	○（全手弾きパート）	×	○	×	○	○	×
			66 (42H)	Sostenuto	0～127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Pedal)	○	×	○	○	○
			67 (43H)	Soft Pedal	0～127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Pedal)	○	×	○	○	○
			71 (47H)	Harmonic Content	0～127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
			72 (48H)	Release Time	0～127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○（全手弾きパート）	×	○	×	○	○	×
			73 (49H)	Attack Time	0～127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○（全手弾きパート）	×	○	×	○	○	×
			74 (4AH)	Brightness	0～127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
			84 (54H)	Portamento Control	0～127 (00H...7FH)	Key no. (0～127)	○	○	×	×	○	×	○	×	×
			91 (5BH)	Effect1 Depth (Reverb Send Level)	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
			93 (5DH)	Effect3 Depth (Chorus Send Level)	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
			94 (5EH)	Effect4 Depth (Variation Send Level)	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	×	○	×	○	○	×
			96 (60H)	RPN Increment	– –	データバイトは無視する	○	○	×	×	○	×	○	×	×
			97 (61H)	RPN Decrement	– –	データバイトは無視する	○	○	×	×	○	×	○	×	×
			98 (62H)	NRPN LSB	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	×	×	○	×	○	○	×
			99 (63H)	NRPN MSB	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	×	×	○	×	○	○	×
			100 (64H)	RPN LSB	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
			101 (65H)	RPN MSB	0～127 (00H...7FH)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
Mode Message	BnH	(n:Channel Number)	120 (78H)	All Sound Off	0 (00H)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	×	○	×	○	×	×
			121 (79H)	Reset All Controllers	0 (00H)	Data	○	×	×	×	○	×	○	×	×
			123 (7BH)	All Note Off	0 (00H)	Data	○	○	○（全手弾きパート）	×	○	×	○	×	×
			124 (7CH)	Omni Off	0 (00H)	Data	○	×	×	×	×	×	×	×	×
			125 (7DH)	Omni On	0 (00H)	Data	○	×	×	×	×	×	×	×	×
			126 (7EH)	Mono	0～16 (00H...10H)	Data	○	×	×	×	○	×	○	×	×
			127 (7FH)	Poly	0 (00H)	Data	○	×	×	×	○	×	○	×	×
Program Change*	CnH	(n:Channel Number)	pp (00H...7FH)	音色番号 (0～127)	– –	–	○	○	×	○ (Voice)	○	×	○	○	○
Channel After Touch	DnH	(n:Channel Number)	vv (00H...7FH)	Data	– –	–	○	○	○（全手弾きパート）	×	○	×	○	×	×
Polyphonic After Touch	AnH	(n:Channel Number)	kk (00H...7FH)	Key no. (0～127)	vv (00H...7FH)	Data	○	×	×	×	○	×	○	×	×
Pitch Bend Change	EnH	(n:Channel Number)	cc (00H...7FH)	LSB	dd (00H...7FH)	MSB	○	○	○（全手弾きパート）	○ (Pedal)	○	×	○	○	○
Realtime Message	F8H	MIDI Clock	–	–	–	–	×			○			–	–	×
	FAH	Start	–	–	–	–	○			○			–	–	×
	FBH	Continue	–	–	–	–	×			×			–	–	×
	FCH	Stop	–	–	–	–	○			○			–	–	×
	FEH	Active Sens	–	–	–	–	○			○			–	–	×
	FFH	System Reset	–	–	–	–	×			×			–	–	×

* パネル音色の Bank Select MSB、Bank Select LSB、Program Change については、149 ページを参照してください。

付録

MIDI CHANNEL MESSAGE (2)

ＮＲＰＮ(ノンレジスタード･パラメーター･ナンバー) 対応パラメーター

NRPN		Data Entry		Parameter	Data Range	MIDI 受信（各 PARTの受信有無）			MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
MSB	LSB	MSB	LSB			Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
01H	08H	mmH	--	Vibrato Rate	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	○	○	×
01H	09H	mmH	--	Vibrato Depth	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	○	○	×
01H	0AH	mmH	--	Vibrato Delay	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	○	○	×
01H	20H	mmH	--	Low Pass Filter Cutoff Frequency	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	○	×
01H	21H	mmH	--	Low Pass Filter Reso-nance	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	○	×
01H	30H	mmH	--	EQ BASS	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	○	×
01H	31H	mmH	--	EQ TREBLE	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	○	×
01H	34H	mmH	--	EQ BASS Frequency	mm : 04H-28H (32...2.0k[Hz])	○	×	×	×	○	×	○	○	×
01H	35H	mmH	--	EQ TREBLE Frequency	mm : 1CH-3AH (500...16.0k[Hz])	○	×	×	×	○	×	○	○	×
01H	63H	mmH	--	EG Attack Time	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	○	×
01H	64H	mmH	--	EG Decay Time	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	○	○	×
01H	66H	mmH	--	EG Release	mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	○	×
14H	rrH	mmH	--	Drum Low Pass Filter Cutoff Frequency	rr : drum instrument note number mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
15H	rrH	mmH	--	Drum Low Pass Filter Resonance	rr : drum instrument note number mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
16H	rrH	mmH	--	Drum EG Attack Rate	rr : drum instrument note number mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
17H	rrH	mmH	--	Drum EG DecayRate	rr : drum instrument note number mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
18H	rrH	mmH	--	Drum Pitch Coarse	rr : drum instrument note number mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
19H	rrH	mmH	--	Drum Pitch Fine	rr : drum instrument note number mm : 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
1AH	rrH	mmH	--	Drum Level	rr : drum instrument note number mm : 00H-7FH (0...127)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
1CH	rrH	mmH	--	Drum Pan	rr : drum instrument note number mm : 00H, 01H-40H-7FH (RND, L63...C...R63)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
1DH	rrH	mmH	--	Drum Reverb Send Level	rr : drum instrument note number mm : 00H-7FH (0...127)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
1EH	rrH	mmH	--	Drum Chorus Send Level	rr : drum instrument note number mm : 00H-7FH (0...127)	○	×	×	×	○	×	○	×	×
1FH	rrH	mmH	--	Drum Variation Send Level	rr : drum instrument note number mm : 00H-7FH (0...127) (Variation Connection = SYSTEM の時) mm : 00H, 01H-7FH (OFF, ON) (Variation Connection = INSERTION の時)	○	×	×	×	○	×	○	×	×

NRPN MSB : 14H-1FH (ドラム用) はそのパートが、ドラムモードのとき受信する。
Data Entry LSB 値は無視する。

ＲＰＮ(レジスタード･パラメーター･ナンバー) 対応パラメーター

NRPN		Data Entry		Parameter	Data Range	MIDI 受信（各 PARTの受信有無）			MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
MSB	LSB	MSB	LSB			Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
00H	00H	mmH	--	Pitch Bend Sensitivity	mm : 00H-18H (0...+24[semitones])	○	○	○ （全手弾きパート）	○ (Other Setting)	○	×	○	○	○
00H	01H	mmH	llH	Fine Tune	mm ll : 00H 00H -100[cent] ... mm ll : 40H 00H 0[cent] ... mm ll : 7FH 7FH 100[cent]	○	○	○ （全手弾きパート）	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
00H	02H	mmH	--	Coarse Tune	mm : 28H-40H-58H (-24...0...+24[semitones])	○	○	○ （全手弾きパート）	×	○	×	○	○	×
7FH	7FH	--	--	Null	–	○	○	○ （全手弾きパート）	×	○	×	○	×	×

MIDI PARAMETER CHANGE TABLE

※ Receive Parameter SysEx の設定が OFF のときには受信しない。
※ Transmit Parameter SysEx の設定が ON のときには送信しない。

MIDI Parameter Change table (XG SYSTEM)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI 受信（各 PARTの発音への効果の有無）			MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
								Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
00	00	00 01 02 03	4	00-0F 00-0F 00-0F 00-0F	MASTER TUNE	-102.4...0...+102.3[cent] 1st bit3-0 → bit15-12 2nd bit3-0 → bit11-8 3rd bit3-0 → bit7-4 4th bit3-0 → bit3-0	※ Panel 設定値	○			×	○	×	○	×	×
		04	1	00-7F	MASTER VOLUME	0...127	7F	○	×	×	×	○	×	○	○	×
		05	1	00-7F	MASTER ATTENUATOR	0...127	00	×	×	×	×	×	×	×	×	×
		06	1	28-58	TRANSPOSE	-24...0...+24[semitones]	40	○	×	×	×	○	×	○	○	×
		7D	1	N	DRUM SETUP RESET	N:Drum setup number	–	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		7E	1	00	XG SYSTEM ON	00=XG system ON	–	○	×	×	×	○	×	○	×	○
		7F	1	00	ALL PARAMETER RESET	00=ON	–	○	×	×	×	○	×	○	×	×

TOTAL SIZE 07

付録

MIDI Parameter Change table (SYSTEM INFORMATION)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	MIDI受信(各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信(データ発生元)			PLAY		REC
							Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	PLAY	REW	Panelから録音
01	00	00	E	20-7F	Model Name 1	32...127(ASCII CHARACTER)	–	–	–	×	×	○	×	×	×
		...		...	...	...									
		0D		20-7F	Model Name 14	32...127(ASCII CHARACTER)									
		0E	1		NOT USED										
		0F	1		NOT USED										

TOTAL SIZE　10

Dump Request により、送信される。受信は行なわない。

MIDI Parameter Change table (EFFECT1)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信(データ発生元)			PLAY		REC
								Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	PLAY	REW	Panelから録音
02	01	00	2	00-7F 00-7F	REVERB TYPE MSB REVERB TYPE LSB	Effect Parameter List 参照 〃	01(=HALL1) 00	○			○(Voice Setting)	○	×	○	○	○
		02	1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		03	1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		04	1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		05	1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		06	1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		07	1	00-7F	REVERB PARAMETER 6	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		08	1	00-7F	REVERB PARAMETER 7	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		09	1	00-7F	REVERB PARAMETER 8	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		0A	1	00-7F	REVERB PARAMETER 9	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		0B	1	00-7F	REVERB PARAMETER 10	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		0C	1	00-7F	REVERB RETURN	-∞dB...0dB...+6dB(0...96...127)	40	○			×	○	×	○	○	×
		0D	1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63	40	○			×	○	×	○	○	×

TOTAL SIZE　0E

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	PLAY	REW	Panelから録音
02	01	10	1	00-7F	REVERB PARAMETER 11	Effect Parameter List 参照	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		11	1	00-7F	REVERB PARAMETER 12	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		12	1	00-7F	REVERB PARAMETER 13	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		13	1	00-7F	REVERB PARAMETER 14	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		14	1	00-7F	REVERB PARAMETER 15	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		15	1	00-7F	REVERB PARAMETER 16	〃	Reverb Type に依存	○(※Reverb Type に依存)			×	○	×	○	○	×

TOTAL SIZE　06

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信(各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信(データ発生元)			PLAY		REC
								Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	PLAY	REW	Panelから録音
02	01	20	2	00-7F 00-7F	CHORUS TYPE MSB CHORUS TYPE LSB	Effect Parameter List 参照 〃	41(=CHORUS1) 00	○			○(Voice Setting)	○	×	○	○	○
		22	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		23	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 2	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		24	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 3	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		25	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 4	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		26	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 5	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		27	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 6	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		28	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 7	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		29	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 8	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		2A	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 9	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		2B	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 10	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		2C	1	00-7F	CHORUS RETURN	-∞dB...0dB...+6dB(0...96...127)	40	○			×	○	×	○	○	×
		2D	1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63	40	○			×	○	×	○	○	×
		2E	1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	-∞dB...0dB...+6dB(0...96...127)	00	○			×	○	×	○	○	×

TOTAL SIZE　0F

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	PLAY	REW	Panelから録音
02	01	30	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 11	Effect Parameter List 参照	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		31	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 12	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		32	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 13	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		33	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 14	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		34	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 15	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×
		35	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 16	〃	Chorus Type に依存	○(※Chorus Type に依存)			×	○	×	○	○	×

TOTAL SIZE　06

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI 受信（各 PARTの発音への効果の有無）			MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
								Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
02	01	40	2	00-7F 00-7F	VARIATION TYPE MSB VARIATION TYPE LSB	Effect Parameter List 参照 〃	05(=DELAY L,C,R) 00	○			×	○	×	○	○	×
		42	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB VARIATION PARAMETER 1 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		44	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB VARIATION PARAMETER 2 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		46	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB VARIATION PARAMETER 3 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		48	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB VARIATION PARAMETER 4 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		4A	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB VARIATION PARAMETER 5 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		4C	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB VARIATION PARAMETER 6 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		4E	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB VARIATION PARAMETER 7 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		50	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB VARIATION PARAMETER 8 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		52	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB VARIATION PARAMETER 9 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		54	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB VARIATION PARAMETER 10 LSB	〃 〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		56	1	00-7F	VARIATION RETURN	- ∞ dB...0dB...+6dB(0...96...127)	40	○			×	○	×	○	○	×
		57	1	01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63	40	○			×	○	×	○	○	×
		58	1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	- ∞ dB...0dB...+6dB(0...96...127)	00	○			×	○	×	○	○	×
		59	1	00-7F	SEND VARIATION TO CHO-RUS	- ∞ dB...0dB...+6dB(0...96...127)	00	○			×	○	×	○	○	×
		5A	1	00-01	VARIATION CONNECTION	INSERTION, SYSTEM	00	○			×	○	×	○	○	×
		5B	1	00-7F	VARIATION PART NUMBER	受信:Part1...16(0...15) 送信:Part1...16(0...15) AD(64) OFF(127)	7F	○			×	○	×	○	○	×
		5C	1	00-7F	MW VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	○	○	×
		5D	1	00-7F	BEND VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	○	○	×
		5E	1	00-7F	CAT VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	○	○	×
		5F	1	00-7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	○	○	×
		60	1	00-7F	AC2 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	○	○	×

TOTAL SIZE　21

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
02	01	70	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 11	Effect Parameter List 参照	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		71	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 12	〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		72	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 13	〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		73	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 14	〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		74	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 15	〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×
		75	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 16	〃	Variation Type に依存	○（※ Variation Type に依存）			×	○	×	○	○	×

TOTAL SIZE　06

MIDI Parameter Change table (EFFECT2)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	MIDI 受信（各PARTの発音への効果の有無）			MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
							Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panelから録音
03	n	00	2	00-7F	INSERTION EFFECT TYPE MSB	Effect Parameter List 参照	○			○(Voice Setting)	○	×	○	○	○
				00-7F	INSERTION EFFECT TYPE LSB	〃									
		02	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 1	〃	○（※Insertion Typeに依存）			○(Voice Setting)	○	×	○	○	○
		03	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 2	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		04	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 3	〃	○（※Insertion Typeに依存）			○(Voice Setting)	○	×	○	○	○
		05	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 4	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		06	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 5	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		07	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 6	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		08	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 7	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		09	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 8	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		0A	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 9	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		0B	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 10	〃	○（※Insertion Typeに依存）			○(Voice Setting)	○	×	○	○	○
		0C	1	00-7F	INSERTION EFFECT PART NUMBER	受信:Part1...16(0...15) 送信:Part1...16(0...15) AD(64) OFF(127)	○			○(Voice)	○	×	○	○	○
		0D	1	00-7F	MW INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	○			×	○	×	○	○	×
		0E	1	00-7F	BEND INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	○			×	○	×	○	○	×
		0F	1	00-7F	CAT INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	○			×	○	×	○	○	×
		10	1	00-7F	AC1 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	○			×	○	×	○	○	×
		11	1	00-7F	AC2 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	○			×	○	×	○	○	×
TOTAL SIZE			12												
		20	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 11	Effect Parameter List 参照	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		21	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 12	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		22	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 13	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		23	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 14	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		24	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 15	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
		25	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 16	〃	○（※Insertion Typeに依存）			○(Voice Setting)	○	×	○	○	○
TOTAL SIZE			6												
		30	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 1 MSB	Effect Parameter List 参照	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 1 LSB	〃									
		32	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 2 MSB	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 2 LSB	〃									
		34	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 3 MSB	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 3 LSB	〃									
		36	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 4 MSB	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 4 LSB	〃									
		38	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 5 MSB	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 5 LSB	〃									
		3A	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 6 MSB	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 6 LSB	〃									
		3C	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 7 MSB	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 7 LSB	〃									
		3E	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 8 MSB	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 8 LSB	〃									
		40	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 9 MSB	〃	○（※Insertion Typeに依存）			×	○	×	○	○	×
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 9 LSB	〃									
		42	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 10 MSB	〃	○（※Insertion Typeに依存）			○(Voice Setting)	○	×	○	○	○
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 10 LSB	〃									
TOTAL SIZE			14												

addressの 2byte めをインサーションエフェクト番号とする。
n : insertion effect number

※ EFFECT2は XG System Onでリセットされません。

MSB が不要な EFFECT TYPE 使用時は、アドレス 02 ～ 0B の PARAMETER を受信し、アドレス 30 ～ 42 の PARAMETER は受信しない。
MSB が必要な EFFECT TYPE 使用時は、アドレス 30 ～ 42 の PARAMETER を受信し、アドレス 02 ～ 0B の PARAMETER は受信しない。
EFFECT TYPE の情報を含むバルクの送信は、アドレス 02 ～0B の PARAMETER が必ず送信されるが、MSB が必要なEFFECT TYPE の場合は、バルク受信においてもアドレス02 ～0B の PARAMETER を受信しない。

付録

MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI 受信（各PARTの発音への効果の有無）			MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
								Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
08	nn	00	1	00-20	NOT USED			×	×	×	×	×	×	×	×	×
		01	1	00-7F	BANK SELECT MSB	0...127	part10=7F, other parts=00	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		02	1	00-7F	BANK SELECT LSB	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		03	1	00-7F	PROGRAM NUMBER	1...128	00	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		04	1	00-0F,7F	Rcv CHANNEL	1...16,OFF	Part No.	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		05	1	00-01	MONO/POLY MODE	MONO, POLY	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		06	1	00-02	SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN	SINGLE, MULTI, INST(for Drum)	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		07	1	00-03	PART MODE	NORMAL, DRUM, DRUMS1...2	part10=02, other parts=00	○	×	×	○ (Drum Voice)	○	×	○	×	○
		08	1	28-58	NOTE SHIFT	-24...0...+24[semitones]	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		09 0A	2	00-0F 00-0F	DETUNE	-12.8...0...+12.7[Hz] 1st bit3-0→bit7-4 2nd bit3-0→bit3-0	08 00	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		0B	1	00-7F	VOLUME	0...127	64	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		0C	1	00-7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0...127	40	○	○	×	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
		0D	1	00-7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0...127	40	○	○	×	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
		0E	1	00-7F	PAN	RND,L63...C...R63	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		0F	1	00-7F	NOTE LIMIT LOW	C-2...G8	00	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		10	1	00-7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2...G8	7F	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		11	1	00-7F	DRY LEVEL	0...127	7F	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		12	1	00-7F	CHORUS SEND	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		13	1	00-7F	REVERB SEND	0...127	28	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		14	1	00-7F	VARIATION SEND	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		15	1	00-7F	VIBRATO RATE	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		16	1	00-7F	VIBRATO DEPTH	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		17	1	00-7F	VIBRATO DELAY	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		18	1	00-7F	FILTER CUTOFF FRE-QUENCY	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		19	1	00-7F	FILTER RESONANCE	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		1A	1	00-7F	EG ATTACK TIME	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		1B	1	00-7F	EG DECAY TIME	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		1C	1	00-7F	EG RELEASE TIME	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	○	○	×
		1D	1	28-58	MW PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		1E	1	00-7F	MW LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		1F	1	00-7F	MW AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		20	1	00-7F	MW LFO PMOD DEPTH	0...127	0A	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		21	1	00-7F	MW LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		22	1	00-7F	MW LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		23	1	28-58	BEND PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	42	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		24	1	00-7F	BEND LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		25	1	00-7F	BEND AMPLITUDE CON-TROL	-100...0...+100[%]	40	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		26	1	00-7F	BEND LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		27	1	00-7F	BEND LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		28	1	00-7F	BEND LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	×	×

TOTAL SIZE 29

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
		30	1	00-01	Rcv PITCH BEND	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		31	1	00-01	Rcv CH AFTER TOUCH(CAT)	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		32	1	00-01	Rcv PROGRAM CHANGE	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		33	1	00-01	Rcv CONTROL CHANGE	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		34	1	00-01	Rcv POLY AFTER TOUCH(PAT)	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		35	1	00-01	Rcv NOTE MESSAGE	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		36	1	00-01	Rcv RPN	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		37	1	00-01	Rcv NRPN	OFF, ON	XGmode=01, GMmode=00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		38	1	00-01	Rcv MODULATION	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		39	1	00-01	Rcv VOLUME	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		3A	1	00-01	Rcv PAN	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		3B	1	00-01	Rcv EXPRESSION	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		3C	1	00-01	Rcv HOLD1	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		3D	1	00-01	Rcv PORTAMENTO	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		3E	1	00-01	Rcv SOSTENUTO	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		3F	1	00-01	Rcv SOFT PEDAL	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		40	1	00-01	Rcv BANK SELECT	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		41	1	00-7F	SCALE TUNING C	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		42	1	00-7F	SCALE TUNING C#	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		43	1	00-7F	SCALE TUNING D	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		44	1	00-7F	SCALE TUNING D#	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		45	1	00-7F	SCALE TUNING E	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		46	1	00-7F	SCALE TUNING F	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		47	1	00-7F	SCALE TUNING F#	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		48	1	00-7F	SCALE TUNING G	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		49	1	00-7F	SCALE TUNING G#	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		4A	1	00-7F	SCALE TUNING A	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		4B	1	00-7F	SCALE TUNING A#	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		4C	1	00-7F	SCALE TUNING B	-63...0...+63[cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○	×	○
		4D	1	28-58	CAT PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		4E	1	00-7F	CAT LOWPASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		4F	1	00-7F	CAT AMPLITUDE CON-TROL	-100...0...+100[%]	40	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		50	1	00-7F	CAT LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		51	1	00-7F	CAT LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		52	1	00-7F	CAT LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	×	×
		53	1	28-58	PAT PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		54	1	00-7F	PAT LOWPASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI 受信（各 PARTの発音への効果の有無）			MIDI 送信 (データ発生元）			PLAY		REC
						Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel （主な出力方法 ）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
55	1	00-7F	PAT AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
56	1	00-7F	PAT LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
57	1	00-7F	PAT LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
58	1	00-7F	PAT LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
59	1	00-5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	0...95	10	○	×	×	×	○	×	○	×	×
5A	1	28-58	AC1 PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
5B	1	00-7F	AC1 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
5C	1	00-7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
5D	1	00-7F	AC1 LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
5E	1	00-7F	AC1 LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
5F	1	00-7F	AC1 LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
60	1	00-5F	AC2 CONTROLLER NUMBER	0...95	11	○	×	×	×	○	×	○	×	×
61	1	28-58	AC2 PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
62	1	00-7F	AC2 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
63	1	00-7F	AC2 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
64	1	00-7F	AC2 LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
65	1	00-7F	AC2 LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
66	1	00-7F	AC2 LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
67	1	00-01	PORTAMENTO SWITCH	OFF, ON	00	○	○	×	×	○	×	○	○	×
68	1	00-7F	PORTAMENTO TIME	0...127	00	○	○	×	×	○	×	○	○	×
69	1	00-7F	PITCH EG INITIAL LEVEL	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
6A	1	00-7F	PITCH EG ATTACK TIME	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
6B	1	00-7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
6C	1	00-7F	PITCH EG RELEASE TIME	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
6D	1	01-7F	VELOCITY LIMIT LOW	1...127	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
6E	1	01-7F	VELOCITY LIMIT HIGH	1...127	7F	○	×	×	×	○	×	○	×	×

TOTAL SIZE 3F

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
70	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
71	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
72	1	00-7F	EQ BASS GAIN	-12dB...+12dB	40	○	○	×	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
73	1	00-7F	EQ TREBLE GAIN	-12dB...+12dB	40	○	○	×	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○

TOTAL SIZE 04

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
74	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
75	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
76	1	04-28	EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k[Hz]	0C	○	○	×	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
77	1	1C-3A	EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k[Hz]	36	○	○	×	○ (Voice Setting)	○	×	○	○	○
78	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
79	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
7A	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
7B	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
7C	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
7D	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
7E	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
7F	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

TOTAL SIZE 0C

nn = PART NUMBER
DRUM PART の場合、以下のパラメータは効果がかからない。
- BANK SELECT LSB
- MONO/POLY MODE
- SCALE TUNING
- PORTAMENTO
- PITCH EG
- FILTER MODULATION DEPTH (FMOD DEPTH)
- AMPLITUDE MODULATION DEPTH (AMOD DEPTH)

付録

MIDI Parameter Change table (DRUM SETUP)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI 受信（各PARTの発音への効果の有無）			MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
								Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard	Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
3n	rr	00	1	00-7F	PITCH COARSE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		01	1	00-7F	PITCH FINE	-64...0...+63[cent]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		02	1	00-7F	LEVEL	0...127	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		03	1	00-7F	ALTERNATE GROUP	OFF, 1...127	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		04	1	00-7F	PAN	RND, L63...C...R63	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		05	1	00-7F	REVERB SEND	0...127	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		06	1	00-7F	CHORUS SEND	0...127	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		07	1	00-7F	VARIATION SEND	0...127	7F	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		08	1	00-01	KEY ASSIGN	SINGLE, MULTI	00	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		09	1	00-01	Rcv NOTE OFF	OFF, ON	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		0A	1	00-01	Rcv NOTE ON	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		0B	1	00-7F	LOW PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		0C	1	00-7F	LOW PASS FILTER RESO-NANCE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		0D	1	00-7F	EG ATTACK RATE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		0E	1	00-7F	EG DECAY1 RATE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		0F	1	00-7F	EG DECAY2 RATE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×

TOTAL SIZE 10

		20	1	00-7F	EQ BASS GAIN	-12...+12[dB]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		21	1	00-7F	EQ TREBLE GAIN	-12...+12[dB]	40	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		22	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		23	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		24	1	04-28	EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k[Hz]	0C	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		25	1	1C-3A	EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k[Hz]	36	○	×	×	×	○	×	○	×	×
		26	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		27	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		28	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		29	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		2A	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		2B	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		2C	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		2D	1		NOT USED		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

TOTAL SIZE 0E

n:Drum Setup Number (0-1)
rr:note number(0D-5B)
全ての Drum Setup を以下の場合に初期化する。
XG SYSTEM ON 受信
GM SYSTEM ON 受信
DRUM SETUP RESET 受信 (XG mode 時)

Drum Setup をアサインされているパートのプログラムチェンジを受信すると、アサインされている Drum Setup は初期化される。
複数のパートが同じ Drum Setup をアサインされている場合、Drum Setup パラメータの変更（プログラムチェンジを含む）は、アサインされているすべてのパートに反映する。

System Exclusive Messages (1)

※ Receive Parameter SysEx の設定が OFF のときには受信しない。
※ Transmit Parameter SysEx の設定が ON のときには送信しない。

■ システムエクスクルーシブメッセージ（ユニバーサルリアルタイムメッセージ）

MIDI Event	データフォーマット	MIDI 受信（各PART の発音への効果の有無）			MIDI 受信（パネルへの効果）	MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
		Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard		Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
Master Volume	F0 7F XN 04 01 SS TT F7 11110000 F0 = Exclusive status 01111111 7F = Universal Real Time 0xxxnnnn XN = When N is received N=0-F,whichever is received. X=ignored 00000100 04 = Sub-ID #1=Device Control Message 00000001 01 = Sub-ID #2=Master Volume 0sssssss SS = Volume LSB 0ttttttt TT = Volume MSB 11110111 F7 = End of Exclusive	○	×	×	×	×	× (XG MasterVol-ume として出力される)	×	○	○	×

■ システムエクスクルーシブメッセージ（ユニバーサルノン・リアルタイムメッセージ）

MIDI Event	データフォーマット	MIDI 受信（各PARTの発音への効果の有無）			MIDI 受信（パネルへの効果）	MIDI 送信（データ発生元）			PLAY		REC
		Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard		Panel（主な出力方法）	Song	Midi	PLAY	REW	Panel から録音
GM1 System On	F0 7E XN 09 01 F7 11110000 F0 = Exclusive status 01111110 7E = Universal Non-Real Time 0xxxnnnn XN = When N is received N=0-F,whichever is received. X=ignored 00001001 09 = Sub-ID #1=General MIDI Message 00000001 01 = Sub-ID #2=General MIDI On 11110111 F7 = End of Exclusive	○	×	×	○ (Voice Setting Reverb Type Chorus Type)	×	○	×	○	×	○

付録

System Exclusive Messages (3)

※※ Receive Parameter SysEx の設定が OFF のときには受信しない。
※ Transmit Parameter SysEx の設定が ON のときには送信しない。

■ システムエクスクルーシブメッセージ (パネル音色関連)

MIDI Event	データフォーマット	MIDI 受信 (各 PART の発音への効果の有無)			MIDI 受信 (パネルへの効果)	MIDI 送信 (データ発生元)		
		Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard		Panel (主な出力方法)	Song	Midi
String Resonance Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 02 dd F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01110011 73 = Clavinova ID 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 01010000 50 = SubID 00010001 11 = SubID 0000nnnn 0n = Channel (00 ～ 0F) 00000010 02 = SubID(String Resonance Depth) 0ddddddd dd = Depth(00 ～ 48) 11110111 F7 = End of Exclusive	○	○	×	○ (Other Setting)	○ (Other Setting)	○	×
Sustain Sample Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 03 dd F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01110011 73 = Clavinova ID 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 01010000 50 = SubID 00010001 11 = SubID 0000nnnn 0n = Channel (00 ～ 0F) 00000011 03 = SubID(Sustain Sample Depth) 0ddddddd dd = Depth(00 ～ 48) 11110111 F7 = End of Exclusive	○	○	×	○ (Other Setting)	○ (Other Setting)	○	×
Key Off Sampling Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 04 dd F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01110011 73 = Clavinova ID 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 01010000 50 = SubID 00010001 11 = SubID 0000nnnn 0n = Channel (00 ～ 0F) 00000100 04 = SubID(Key Off Sampling Depth) 0ddddddd dd = Depth(00 ～ 50) 11110111 F7 = End of Exclusive	○	○	×	○ (Other Setting)	○ (Other Setting)	○	×
Soft Pedal Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 05 dd F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01110011 73 = Clavinova ID 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 01010000 50 = SubID 00010001 11 = SubID 0000nnnn 0n = Channel (00 ～ 0F) 00000101 05 = SubID(Soft Pedal Depth) 0ddddddd dd = Depth(00 ～ 7F) 11110111 F7 = End of Exclusive	○	○	×	○ (Other Setting)	○ (Other Setting)	○	×

※各 Depth 値のリセット値は 40H= 音色パラメータとする

■ システムエクスクルーシブメッセージ (その他)

MIDI Event	データフォーマット	MIDI 受信 (各 PART の発音への効果の有無)			MIDI 受信 (パネルへの効果)	MIDI 送信 (データ発生元)		
		Song	Main Layer Left Left-Layer	Keyboard		Panel (主な出力方法)	Song	Midi
MIDI Master Tuning	F0 43 1n 27 30 00 00 mm ll cc F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 0001nnnn 1n n= always 0(when transmit), n=0-F(when receive) 00100111 27 = Model ID of TG100 00110000 30 = Address High 00000000 00 = Address Mid 00000000 00 = Address Low 0000mmmm 0m = Master Tune MSB 00001111 0l = Master Tune LSB 0ccccccc cc = don't care 11110111 F7 = End of Exclusive	○			○ (Other Setting)	×	○	×

付録

YAMAHA [Clavinova]
Model: CLP-150/170

MIDIインプリメンテーションチャート

Date: 25 April 2001
Version: 1.0

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1 ～ 16 チャンネル 1 ～ 16 チャンネル	1 ～ 16 チャンネル 1 ～ 16 チャンネル	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード 3 × ************	モード 3 × ×	
ノートナンバー	 音域	0 ～ 127 ************	0 ～ 127 0 ～ 127	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9nH, v= 1 ～ 127 × 9nH, v=0	○ 9nHv= 1 ～ 127 ×	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ○	
ピッチベンダー		○	○ 0 ～ 24 セミ	
コントロール チェンジ	0, 32	○	○	バンクセレクト
	1	×	○	モジュレーション
	5	×	○	ポルタメントタイム
	7, 10, 11	○	○	
	6, 38	○	○	データエントリー
	64, 66, 67	○	○	
	65	×	○	ポルタメント
	71 , 74	○	○	サウンドコントローラー
	72 , 73	×	○	サウンドコントローラー
	84	×	○	ポルタメントコントロール
	91, 93	○	○	エフェクトデプス
	94	×	○	エフェクトデプス
	96 ― 97	×	○	RPN インクリメント、 デクリメント
	98 ― 99	×	○	NRPN LSB,MSB
	100 ― 101	○	○	RPN LSB,MSB
	120	×	○	オールサウンドオフ
プログラム チェンジ	 設定可能範囲	○ 0 ～ 127 ************	○ 0 ～ 127	
システムエクスクルーシブ		○	○	
システム	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	× ○	
Aux メッセージ	オールサウンドオフ リセットオールコントロール ローカルオン／オフ オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × × × ○ ×	○ (120, 126 ～ 127) ○ (121) × ○ ○ ×	
備考				

モード 1:オムニオン、ポリ　　モード 2:オムニオン、モノ　　○:あり
モード 3:オムニオフ、ポリ　　モード 4:オムニオフ、モノ　　×:なし

付録

仕様

項目	CLP-170	CLP-150
鍵盤	88 鍵 (A-1 ～ C7)	
音源	AWM ダイナミックステレオサンプリング	
最大同時発音数	128	
音色数	手弾き用パネル音色:38、XG 音色:480+12 ドラムキット	
効果	リバーブ、コーラス、ブリリアンス、 バリエーションエフェクト、 インサーションエフェクト× 3、iAFC	リバーブ、コーラス、ブリリアンス、 バリエーションエフェクト、 インサーションエフェクト× 3
コントロール	デュアル、スプリット	
画面	液晶画面	
録音 / 再生	16 トラック録音 / 再生、テンポ調節	
ディスクドライブ	3.5 インチフロッピーディスクドライブ (2DD、2HD 対応)	–
ペダル	ダンパー、ソステヌート、ソフト	
デモ	音色デモ 16 曲、内蔵 (プリセットソング)50 曲	
付属端子	MIDI 端子 (IN/OUT/THRU)、PHONES (ヘッドフォン)端子× 2、 AUX IN(L/L+R,R) 端子、AUX OUT(L/L+R,R) 端子、 AUX OUT(LEVEL FIXED)(L,R) 端子、TO HOST 端子、USB 端子、AUX PEDAL 端子	
メインアンプ	60W × 2 + 20W × 2	60W × 2
スピーカー	16cm × 2、3cm(DOME) × 2、 10cm × 2	16cm × 2、5cm × 2
定格電源	100V	
消費電力	107W	73W
寸法[間口×奥行き×高さ] ( )内は譜面立てを立てた場合	1381mm × 513mm × 857mm (1381mm × 513mm × 1026mm)	1381mm × 513mm × 853mm (1381mm × 513mm × 1022mm)
質量	84kg	61.5kg
装備	キーカバー、譜面立て	
付属品	高低自在イス、ヘッドフォン、録音用 FD、 ピアノで弾く名曲 50 選(楽譜集)、 取扱説明書(本書)、保証書	高低自在イス、ヘッドフォン、ピアノで弾く 名曲 50 選(楽譜集)、取扱説明書(本書)、 保証書

・仕様および外観は改良のため予告無く変更することがあります。

CLP-150の組み立て方

- 部品をまちがえたり、向きをまちがえないように注意して、手順どおりに組み立ててください。
- 組み立ては、必ず2人以上で行なってください。
- ネジは付属の指定サイズ以外のものは使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ネジは各ユニット固定後、ゆるみがないようきつく締め直してください。
- 解体するときは、組み立てと逆の手順で行なってください。

プラス(+)のドライバーを用意してください。

下記の部品を取り出します。

1. ペダルボックスを固定します。

2. 裏板を固定します。

3. 本体をのせます。

指をはさんだり、本体を落としたりしないよう、十分ご注意ください。

指定した位置以外を持たないでください。

付録

4. 本体を固定します。

5. ペダルコードを接続します。

6. アジャスターを回します。

アジャスターを回して、床にぴったりつける。

■ 組み立て後、必ず以下の点をチェックしてください。

- 部品が余っていませんか？
  → 組み立て手順を再確認してください。
- 部屋のドアなどがクラビノーバにあたりませんか？
  → クラビノーバを移動してください。
- クラビノーバがぐらぐらしませんか？
  → ネジを確実に締めてください。
- ペダルを踏むと、ペダルボックスがガタガタしませんか？
  → アジャスターを回して床にぴったりつけてください。
- ペダルコード、電源コードのプラグが、確実に本体に差し込まれていますか？
  → 確認してください。
- 使用中に本体がきしむ、横ゆれする、ぐらぐらするなどの症状がでたら、組み立て図に従って各部のネジを

組み立て後、本体を移動するときは、必ず本体の底面を持ってください。

天板やキーカバーを持たないでください。本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

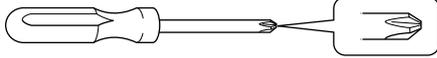
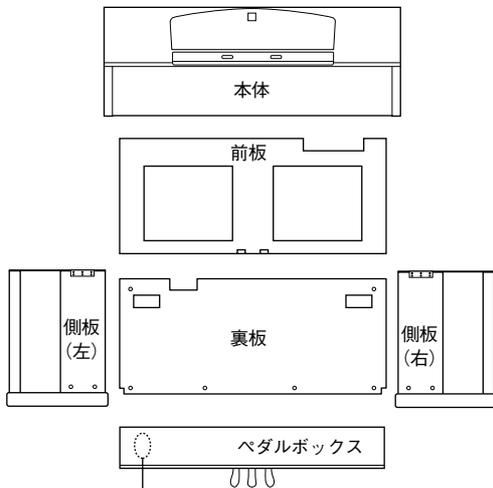
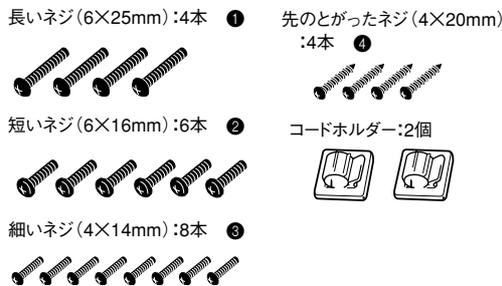
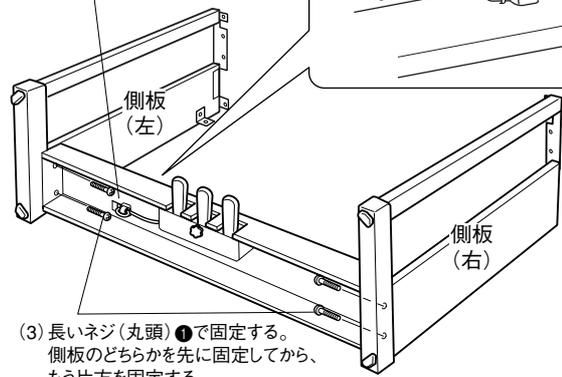
CLP-170の組み立て方

・ 部品をまちがえたり、向きをまちがえないように注意して、手順どおりに組み立ててください。
・ 組み立ては、必ず2人以上で行なってください。
・ ネジは付属の指定サイズ以外のものは使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。
・ ネジは各ユニット固定後、ゆるみがないようきつく締め直してください。
・ 解体するときは、組み立てと逆の手順で行なってください。

Point CLP-170には、iAFC(Instrumental Active Field Control)（インストルメンタルアクティブフィールドコントロール）機能が付いています。この機能を使えば、本体の背面に付いているスピーカーから音を出して音の響きや広がり感を演出させることができます。

iAFCの効果を最適にするためには、以下のことをおすすめします。

- クラビノーバを設置するとき、背面を壁から10cm以上離してください。
- クラビノーバの電源を初めて入れたときとクラビノーバを移動したあとは、自動調整を行なってください。(P103)

プラス(＋)のドライバーを用意してください。

下記の部品を取り出します。

1. ペダルボックスを固定します。

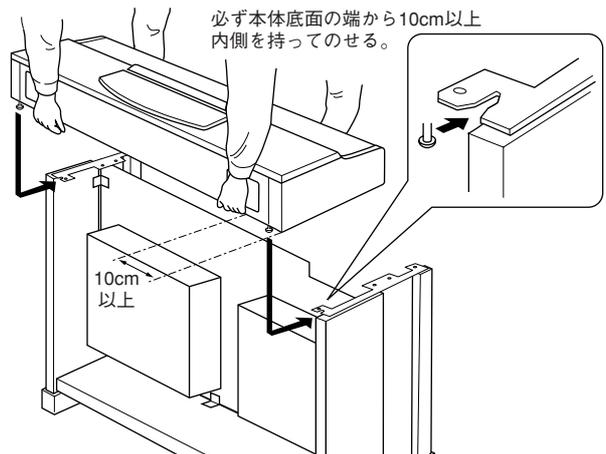
2. 前板を固定します。

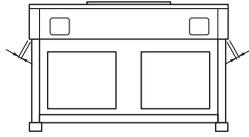
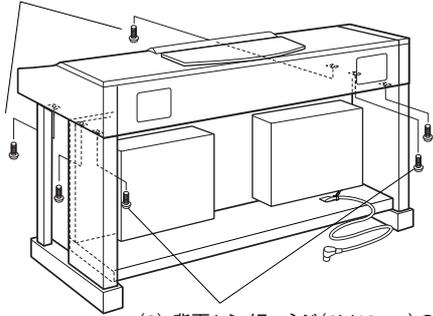
※前板と、側板（右）/側板（左）の間にすきまができないようにする。
※ 金具の小さい方の穴にネジを差し込む（6か所とも）。

3. 本体をのせます。

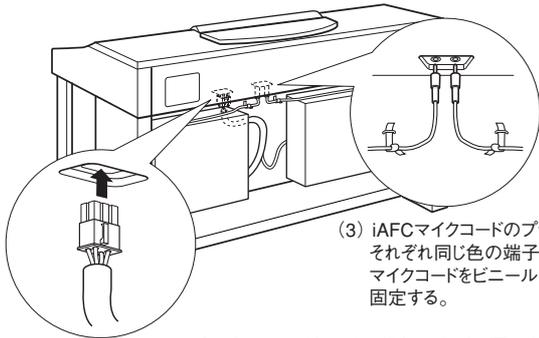
指をはさんだり、本体を落としたりしないよう、十分ご注意ください。

指定した位置以外を持たないでください。

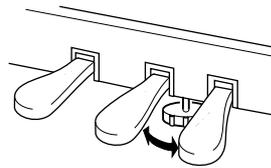
付録

4. 本体を固定します。

（1）背面から見て、本体の張り出し部分が
左右均等になるように調整する。

（3）前面から、短いネジ（6×16mm）❷で固定する。

5. スピーカーコードと、iAFC マイクコードを接続します。

（1）留めてあるスピーカーコードをほどく。

（2）スピーカーコードのプラグをつめが背面から見て
右側に来る向きで端子に差し込む。

6. ペダルコードを接続します。

7. 裏板を固定します。

8. アジャスターを回します。

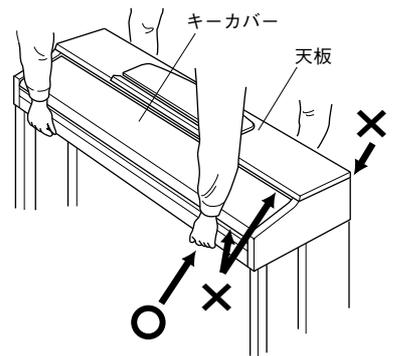
9. 電源コードを接続します。

■ 組み立て後、必ず以下の点をチェックしてください。

- 部品が余っていませんか？
  → 組み立て手順を再確認してください。
- 部屋のドアなどがクラビノーバにあたりませんか？
  → クラビノーバを移動してください。
- クラビノーバがぐらぐらしませんか？
  → ネジを確実に締めてください。
- ペダルを踏むと、ペダルボックスがガタガタしませんか？
  → アジャスターを回して床にぴったりつけてください。
- ペダルコード、電源コードのプラグが、確実に本体に差し込まれていますか？
  → 確認してください。
- 使用中に本体がきしむ、横ゆれする、ぐらぐらするなどの症状がでたら、組み立て図に従って各部のネジを締め直してください。

組み立て後、本体を移動するときは、必ず本体の底面を持ってください。

⊘ 天板やキーカバーを持たないでください。本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

付録

用語集

以下の用語は、本文ページの欄外に用語として説明しているものです。
以下に掲載されていない用語については、目次または索引から検索し、該当する本文の説明をご覧ください。

B [Bar]：バー
小節 42

C CONTRAST：コントラスト
明るさ、明暗 21
[Completed]：コンプリーテッド
完了 66

D [Detune]：デチューン
チューニングをずらす 96

E [Execute?]：エクセキュート？
実行しますか？ 66

[Executing]：エクセキューティング
実行中 66

I [InsrtTargetDisk]：インサート ターゲット ディスク
コピー先のディスクを差し込んでください 70

L [Layer]：レイヤー
重ね 95

M MASTER VOLUME：マスターボリューム
全体の音量 22

P [Pan]：パン
左右に動かす 96

POWER：パワー
電源 21

Q [Quantize]：クオンタイズ
音符のタイミングを補正する機能 91

R [Rotor]：ローター
電動機などの回転子 98

S [Scale]：スケール
音階 109

SONG：ソング
クラビノーバでは演奏データを総称して
「ソング(SONG)」と呼びます。
デモ曲やピアノ曲もソングです。....42

[StringResonance]：ストリングレゾナンス
弦共鳴音 110

S [Sure?]：シュア ？
いいですか？ 66

T [TimeSignature]：タイムシグネチャー
拍子記号 94

TRANSPOSE：トランスポーズ
移調する 109

V VOICE：ボイス
声、音 46

い 移調
曲全体の音量を上げたり下げたりしてキー(調)を
変えること。....109

お 音色配列フォーマット
音色を指定する番号の付け方の種類 76

か カレント
現在の 64

き 基本画面
電源を入れた直後の画面のことで、音色を選択する
画面のことです。....39

基本設定
本書では、初めて電源を入れたときの設定
(工場出荷時の設定)のことを「基本設定」と
呼びます。....49

キャラクターコード
文字の種類 64

し シンクロ
同時の、同時に起こる 44

シーケンスフォーマット
演奏データの記録方式の種類 75

弱起の曲
小節の途中から始まる曲 92

す スプリット
分ける 53

せ セーブ
保存する 64

て ディスクのフォーマット(CLP-170)
データが書き込まれている書式の種類 75

デュアル
2つの 51

デリート
削除する 64

付録

ふ ファイル
あるデータのまとまりを 1 つの単位として
保存したもの。曲データを曲番号単位で
曲ファイルと言います。..64

フォルダー
ファイルを種類別に分けて入れておく入れ物。
CLP-170/150 ではフォルダーを作ることが
できません。..73

フォーマット（初期化）（CLP-170）
フロッピーディスクは、パーソナルコンピュー
ターなどのいろいろな機器で、いろいろなデータの
収納場所として使われます。その際、フロッピー
ディスクのデータの収納方式にはいくつかの
種類があるため、その機器で対応している
収納方式に指定する必要があります。
このことを「フォーマットする」と言います。
（たとえば、白い紙に縦書きの線を入れるか
横書きの線を入れるかというようなことです。）.........64

プリセット
あらかじめセットされた..64

め メモリー
クラビノーバ内部の、データを保存したり作業を
したりする場所のこと。...64

も モード
ある機能を実行できる状態を意味する。.....................40

り リネーム
名前を付け替える...64

ろ 「録音」と「記録」
カセットテープに録音するのとクラビノーバの
録音機能を使って録音（記録）するのとでは、
録音されるデータの形式が異なります。
カセットテープでは音そのものが「録音」されますが、
クラビノーバの録音機能では音そのものではなく、
「どの音をどのタイミングで弾き、音色はこれで、
テンポはいくつで ...」という情報が「記録」されます。
再生の際は記録された情報どおりに「音源」部が
鳴ります。クラビノーバの録音機能を使った「録音」は、
本来「記録」というべきですが、広義に捉えて、
本書では一般的に理解しやすい「録音」という言葉を
使います。ただし、特に区別してご理解いただき
たい場合は、「記録」という場合もあります。................56

付録

索引

本文中に出てくる用語に加えて､広く関連する用語から検索することができます。

「*」印はそのページの欄外に説明があることを示しています。

数字

A

B

C

D

E

F

G

H

I

L

M

N

O

P

R

S

T

こ

さ

し

す

せ

そ

た

ち

て

付録

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● **保証書**

本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● **保証期間**

お買い上げ日から本体は 1 年間、ヘッドフォンは 6 カ月です。

● **保証期間中の修理**

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● **保証期間経過後の修理**

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。
下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

> 消耗部品の例
> ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブ(CLP-170)など

● **補修用性能部品の最低保有期間**

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後 8 年です。

● **修理のご依頼**

まず本書の「故障かな ? と思ったら」や「操作や機能についての疑問がわいたら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ修理をお申し付けください。

● **製品の状態は詳しく**

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などと合わせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点(修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスステーション	〒064-8543	札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50　ヤマハセンター内	TEL(011)512-6108
仙台サービスステーション	〒984-0015	仙台市若林区卸町 5-7　仙台卸商共同配送センター3F	TEL(022)236-0249
首都圏サービスセンター	〒143-0006	東京都大田区平和島 2 丁目 1 番 1 号 京浜トラックターミナル内 14 号棟 A-5F	TEL(03)5762-2121
浜松サービスステーション	〒435-0016	浜松市和田町 200　ヤマハ(株)和田工場内	TEL(053)465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中川区玉川町 2-1-2　ヤマハ(株)名古屋倉庫 3F	TEL(052)652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下 1-16　ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL(06)6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町 8-7　(株)ヤマハミュージック神戸　高松店内	TEL(087)822-3045
九州サービスステーション	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前 2-11-4	TEL(092)472-2134
[本社]CS センター	〒435-0016	浜松市和田町 200　ヤマハ(株)和田工場内	TEL(053)465-1158

* 名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。

付録

ヤマハ株式会社

国内楽器営業本部　鍵盤営業統括部

北海道営業グループ（北海道地区）
〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター　TEL 011（512）6114

仙台営業グループ（東北地区）
〒980-0804 仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命仙台青葉通りビル　TEL 022（222）6025

東京営業グループ（関東・甲信越地区）
〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11　TEL 03（5488）5463

名古屋営業グループ（中部・北陸・静岡地区）
〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28　TEL 052（201）5145

大阪・神戸営業グループ（大阪・近畿・中国・四国・沖縄地区）
〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館　TEL 06（6252）2390

九州営業グループ(九州地区)
〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4　TEL 092（472）2153

企画推進室
〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11　TEL 03（5488）5443

国内楽器営業本部　ＥＭ営業統括部
企画推進室
〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11　TEL 03（5488）5476

PA・DMI事業部　EKB営業部
CL・PK営業課
〒430-8650 浜松市中沢町10-1　TEL 053（460）3275

クラビノーバ・ポータブル楽器 インフォメーションセンター
受付日：月曜日～土曜日
（祝日およびセンターの休業日を除く）
受付時間：10：30～19：00

フリーダイヤル *0120-834-808*

サポート：
http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html

電子ピアノ/キーボードのホームページ
http://www.yamaha.co.jp/product/epiano-keyboard/

ヤマハマニュアルライブラリー
http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/

「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」
ミュージックイークラブ・ドットコム
http://www.music-eclub.com/

よくあるご質問(Q&A/FAQ)
http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html

*名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation

WB50720 ???AP???.?-0?E0 Printed in Indonesia